TORMENTA ALPHA

Marcelo Cassaro "Paladino" • Marlon Teske "Armageddon"

3D&T ALPHA

Pedro Netto (pedido nº51089)

TORMENTA ALPHA

Marcelo Cassaro “Paladino” • Marlon Teske “Armageddon”

Pedro Netto (pedido nº51009)

Criação Marcelo Cassaro e Marlon Teske

Edição Guilherme Dei Svaldi

Revisão Fabrícius Viana Maia, Gustavo Brauner, Leonel Caldela e Rogerio Saladino

Capa Erica Awano e Ricardo Riamonde

Arte Adriano Borges, André Vazzios, Danilo Martins, Dínamo Studio, Eduardo Francisco, Erica Awano, Erica Horita, Julio César Leote, Lobo Borges, Luiz Eduardo Oliveira, Marcelo Cassaro, Paulo Ítalo, Rafael Françoi, Roberta Pares, Tiago H. Ribeiro e Wellington Dias

Projeto Gráfico Rafael Françoi e Tiago H. Ribeiro

Diagramação Tiago H. Ribeiro

Editor-Chefe Guilherme Dei Svaldi

Rua Sarmento Leite, 627 • Porto Alegre, RS
CEP 90050-170 • Tel (51) 3226-1426
editora@jamboeditora.com.br • www.jamboeditora.com.br

Todos os direitos desta edição reservados à Jambô Editora. É proibida a reprodução total ou parcial, por quaisquer meios existentes ou que venham a ser criados, sem autorização prévia, por escrito, da editora.

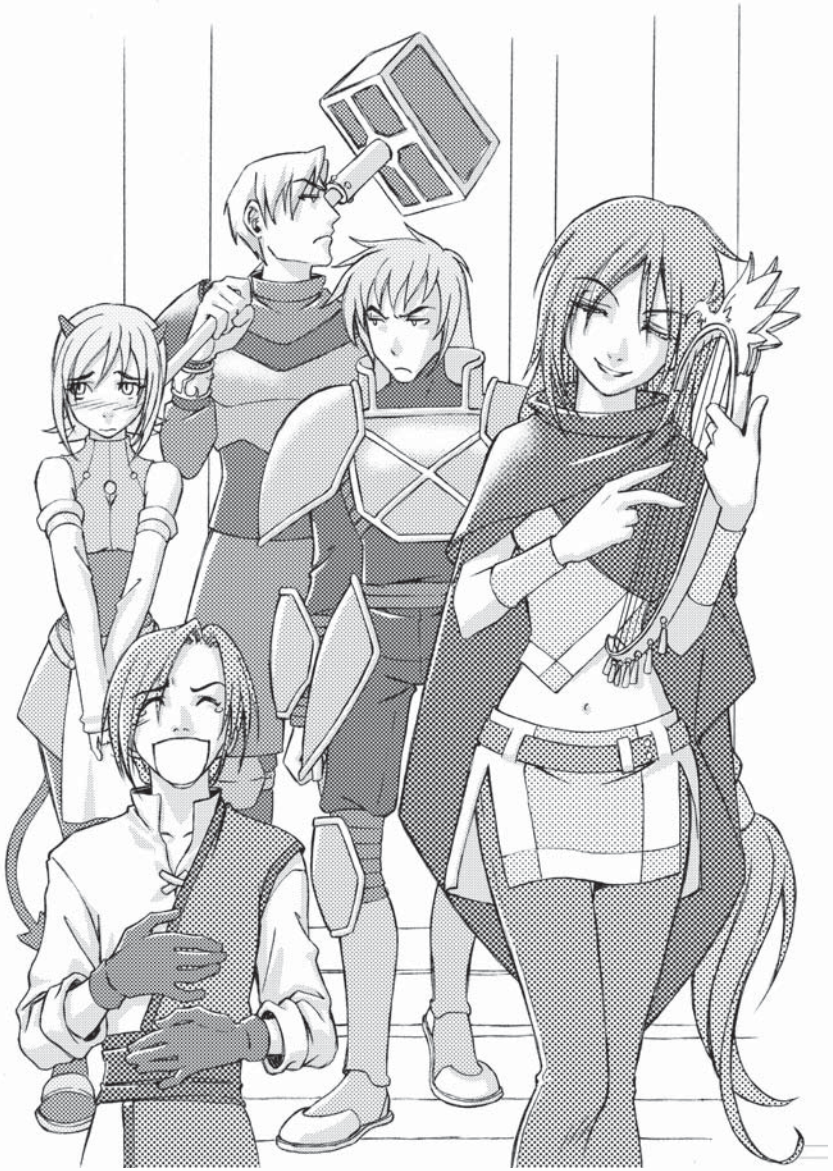
1ª impressão: março de 2016
ISBN: 978858365042-3 (brochura) | 978858365044-7 (capa dura)

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Bibliotecária Responsável: Denise Selbach Machado CRB-10/720

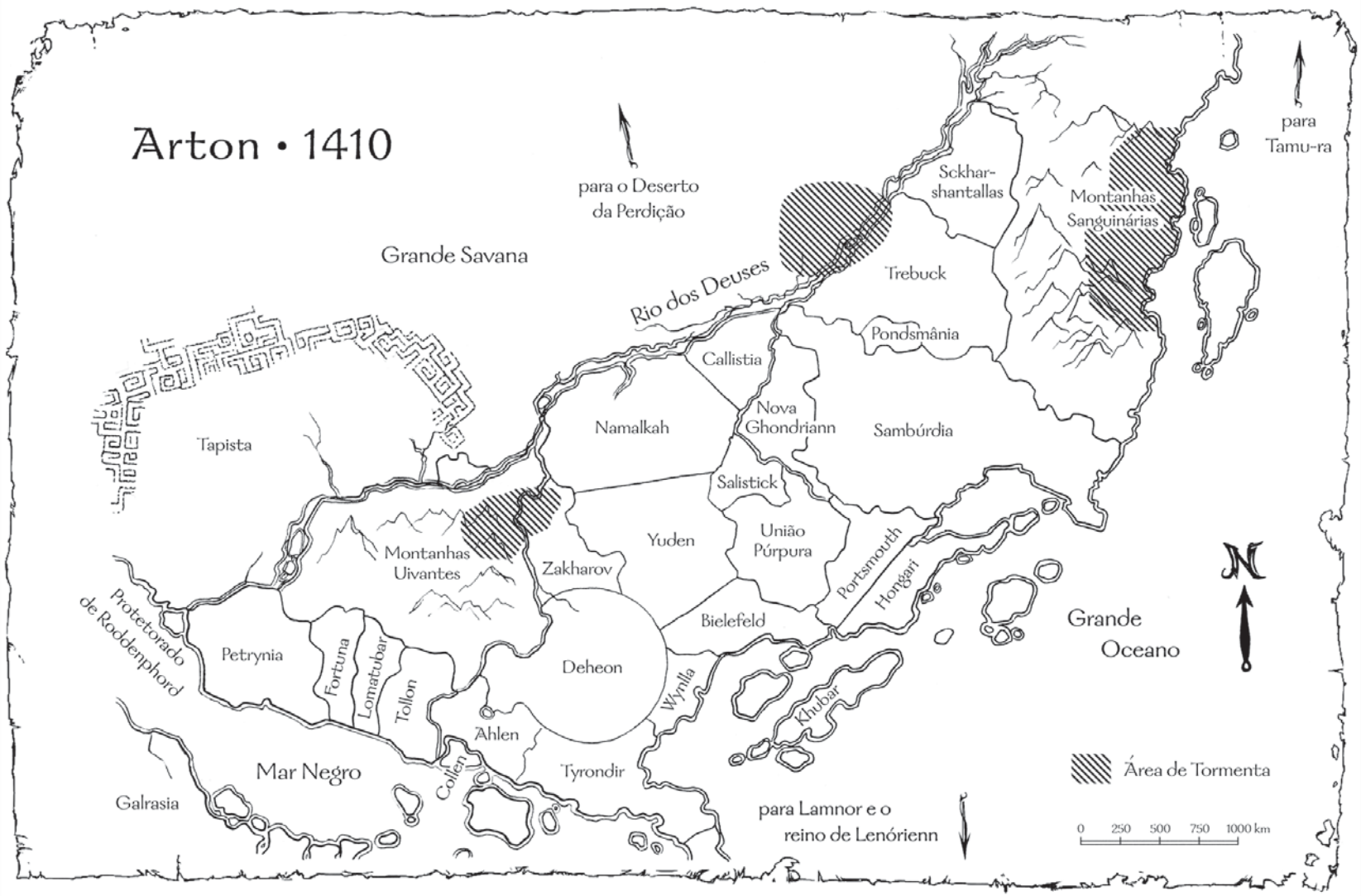
C343t Cassaro, Marcelo
Tormenta Alpha / Marcelo Cassaro e Marlon Teske. Ilustrações de Erica Awano [et. al.]. — Porto Alegre: Jambô, 2016.
192p. il.

1. Jogos eletrônicos — RPG. I. Teske, Marlon. II. Awano, Erica. III. Título.

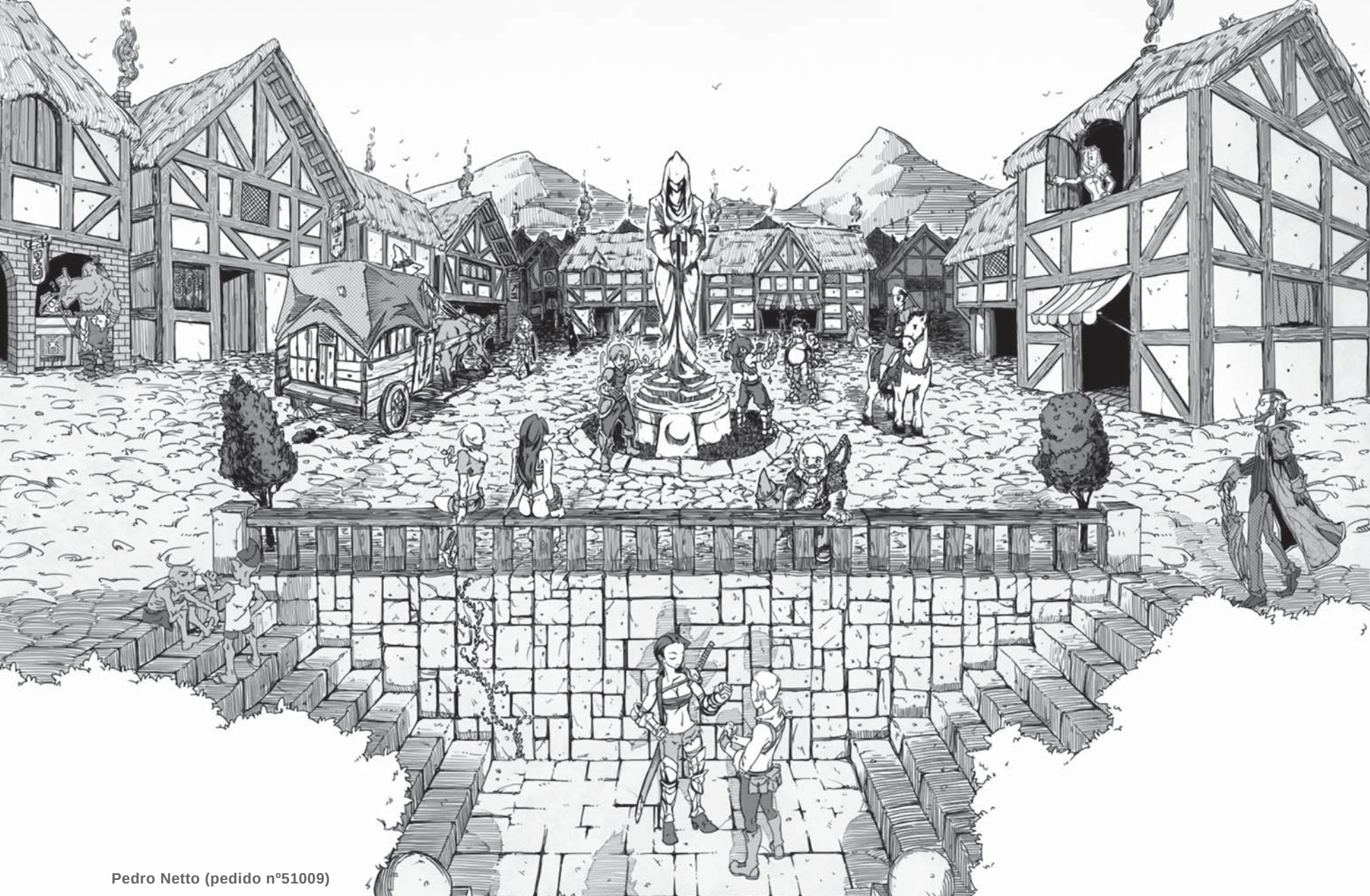
CDU 794:681.31



Pedro Netto (pedido nº51009)



Pedro Netto (pedido nº51009)



Pedro Netto (pedido nº51009)

Inextricável Mundo Novo

— Cara, tu tinha que estar aqui em Malpetrim agora! Começou como uma coisa pequena. Éramos apenas uns poucos, estávamos sozinhos contra uma legião. As possibilidades de fazermos alguma diferença eram risíveis. Não passávamos de trinta! Todos jovens demais. Teimosos demais. Destituídos de posses e grandes poderes. Não tínhamos muito além de velhos tomos mágicos rasgados ou armas desgastadas pelos anos. Não havia restado nada além disso. Pois o tempo de glória e fartura passara há muito.

Mas nós podíamos lutar. Os minotauros fizeram a Guerra e nós os enfrentamos. E enquanto os invasores choviam sobre nós, lutamos. Não como um exército. Mas como equipes. Grupos de cinco, às vezes seis. Primeiro timidamente. Logo às centenas. Cada membro fazendo individualmente aquilo que sabia melhor, todos protegendo-se mutuamente, auxiliando-se nos momentos mais difíceis. Havia entre nós alguns poucos veteranos calejados de outros tempos, mas a maioria estava vendo ali sua primeira batalha. Nada une mais que um bom combate. Isso talvez explique o porquê de sermos tão unidos…

Por anos agimos nas sombras, buscando os que restavam de nós. Nosso número escasseou, fomos marginalizados. Mas nunca recuamos. E agora num novo levante batíamos em nossos escudos, mostrando a marca que nos distinguia. Petrynia se dobrou. Mas Malpetrim não caiu. E sequer poderia. Pois não somos apenas magos, guerreiros ou clérigos: somos combatentes. Muito acima de meros soldados, pois não lutamos apenas pela sobrevivência ou por um país. Lutamos para vencer. Para defender. Somos Defensores.

Graças aos trinta primeiros, chegamos a mais de três mil. E este número é apenas estimado. Não há como saber quantos nossos atos inspiraram de forma indireta. A notícia da vitória se espalhou com o vento numa complicada teia de histórias cantadas por bardos, impressas em folhetins, compartilhadas entre amigos. Hoje, olhando em volta, vejo o que conquistamos e não posso deixar de sentir orgulho. Claro que para muitos fomos apenas teimosos. Mas se graças a isso conseguimos continuar em frente, no fim das contas ser tão persistentes e obstinados não terá sido algo ruim.

No fim das contas, todos irão concordar que passar por tudo isso valeu a pena.

Tormenta Alpha

Não é novidade para ninguém. *3D&T Alpha* é um RPG voltado para ambientações baseadas em animes e games; heróis coloridos interagem com criaturas fantásticas, lutadores assombrosos, robôs gigantes ou monstros de bolso. Uma mistura que constrói cenários de jogo diversificados, exagerados e *muito* divertidos. Com a ideia de que tudo é possível e a imaginação é o limite, *Defensores de Tóquio* aceita sem problemas as mais inusitadas combinações: do anjo caído em busca de vingança com sua espada amaldiçoada, ao feirante ninja que arremessa tomates como *shuriken*.

Houve várias tentativas de afastar *3D&T* de *Tormenta*. Incontáveis vezes foi explicado, Arton é um mundo nascido para o sistema d20. Ainda que mais dinâmico e variado que os cenários típicos de *Dungeons & Dragons*, esses foram sua inspiração maior. Heróis de *3D&T* são poderosos demais, coloridos demais e destruidores demais para *Tormenta*. Em vão. Nada disso intimidou os jogadores de *3D&T*, esses sonhadores irredutíveis. Porque eles sabem, não importa quão ilógico ou exagerado, **tudo** pode acontecer.

Não se pode vencê-los; junte-se a eles.

Tormenta e *3D&T* unem-se novamente. Mas não aquele *Tormenta* que você conhece.

O mundo de Arton é, em sua origem, muito ligado à fantasia heroica de D&D — então, coisas precisam ser mudadas. Este é um novo *Tormenta*, uma nova Arton, própria para

Pedro Netto (pedido nº51009)

acomodar Defensores. Ainda um mundo medieval mágico, mas com a velocidade dos games e anime, no melhor estilo *3D&T Alpha*. Tudo exagerado, tudo ampliado a escalas fantásticas. Você vai desafiar sumo-sacerdotes, avatares, colossos gigantes, Lordes da Tormenta, até os próprios deuses! Aqui não há inimigo forte demais, desafio ambicioso demais, aventura perigosa demais. Um grupo de heróis pode surrar Mestre Arsenal e seu Kishin pilotando máquinas gigantes, impedir a Tormenta de destruir a capital do Reinado, e conquistar o coração de uma princesa cativa resgatando-a do covil de um Dragão-Rei. Tudo no mesmo dia!

Os outrora *Defensores de Tóquio* ressurgem como *Desafiadores da Tormenta*. Elite de heróis mais poderosos que os cidadãos comuns dos reinos, mais poderosos até que outros heróis. Levando vidas atribuladas na ponta da espada e flecha, fazendo uso de magia ou fé para vencer os perigos destas terras sempre ameaçadas.

Se você acha que já conhece Arton, pense de novo. Esta é uma Arton diferente. Absurdamente poderosa, veloz, dinâmica e colorida. Uma Arton *Ampliada*, *Turbinada* e *Revisada*, para aqueles que vão até onde nenhum outro artoniano jamais esteve.

— Marcelo Cassaro e Marlon Teske

Defensores de Arton

Quando falamos de *3D&T*, a primeira coisa chegando à mente são heróis capazes de façanhas incríveis, até absurdas. Arrasar cidades é comum, derrubar monstros gigantes é semanal, explodir planetas acontece aqui e ali. Mas, quando trazemos o jogo para mundos medievais fantásticos, esses exageros são esquecidos ou colocados de lado, em prol de um clima mais sóbrio. Arton já tem jogos assim. Não precisamos de outro. Não queremos isso para *Tormenta Alpha*.

Mesmo que você nunca veja essas coisas na Terra Média, um personagem com Força 5 não deveria ter dificuldade em derrubar uma muralha, erguer uma vaca acima da cabeça, ou carregar uma carroça de tesouro nas costas feito mochila. Da mesma forma, alguém com alta Habilidade pode viajar pelos ermos saltando de galho em galho pela copa das árvores, pescar de mãos vazias ou esquivar-se de inimigos enquanto devora um frango. Gente assim existe em Arton, às dúzias! Mesmo a pessoa mais mundana é capaz de feitos incríveis.

Exagero é o nome do jogo. Problemas cotidianos são contornados de formas absurdas — e não há nada estranho nisso! O filho da costureira pode derreter ferro apenas com o calor das mãos. O padeiro literalmente desaparece quando alguém tenta cobrar uma dívida. O prefeito aprende qualquer golpe observando-o apenas uma vez. Como fazem isso? Sonham alto. Treinam duro. Ambicionam o impossível. E então o fazem.

Não hesite em povoar este mundo com gente estranha capaz de coisas fabulosas. Tudo aquilo que se tenta, se consegue — com o tempo. Nada é impossível, não há limite para o que se pode fazer. A única força capaz de deter alguém é a força do oponente. Por enquanto.

Este mundo, este jogo, é sobre persistir até conseguir. É sobre ser capaz de qualquer coisa quando motivado, quando empenhado em realizar seu sonho. Sobre impedir o desmoronamento de um castelo com as mãos para salvar a pessoa amada. Sobre mudar o curso de rios, sobreviver a quedas das nuvens, usar o próprio corpo como escudo para proteger vilarejos. É sobre morrer, às vezes, mas de forma dramática, emocionante e inesquecível. Morrer e depois voltar. Por que não?

Esqueça o que você *não podia* fazer em *Tormenta*. Agora você pode.

Qual É a Versão "Oficial"?

Muitas regras, fatos e personagens vistos aqui diferem de como estão em outros livros, para melhor aproximar *Tormenta* e *3D&T Alpha*. Mas a única regra inviolável em qualquer RPG é que você escolhe as regras.

Quando encontrar coisas contraditórias — seja uma regra com mecânica diferente, um personagem que não é como deveria, um poder ausente ou distinto —, use aquela que preferir. Ou invente outra. Não há escolha certa ou errada. Não há escolha "melhor", exceto em sua própria opinião e julgamento.

Apenas tenha certeza de que todos no grupo (especialmente o mestre) conhecem e concordam com essas escolhas: não tem graça inventar um aventureiro que sonha derrotar o avatar de Keenn em combate, para então descobrir que ele não existe ou foi substituído por um Cavaleiro de Ouro…

Um Mundo de Histórias

"Quando a sombra da morte passar pelo globo de luz
Trazendo a vida que trará a morte
Terá surgido o emissário da dor
O arauto da destruição
Cantado por uns e amaldiçoado por outros
O Sangue tingirá os campos de vermelho
Um rei partirá sua coroa em dois
E a guerra tomará a tudo e a todos
Até que a sombra da morte complete seu ciclo
E a flecha de fogo seja disparada"

Arton nasceu há muito tempo, da união de duas entidades de poder extraordinário que chamamos de Nada e Vazio. Com o mundo também nasceram os vinte deuses maiores que o moldaram. Cada um trouxe consigo o fardo de ser a essência daquilo que representa. Escravos dos próprios dogmas. Eram irmãos e, como é natural aos que compartilham sangue, tinham suas desavenças.

A primeira grande batalha foi entre Azgher, o Deus-Sol, e Tenebra, a Deusa das Trevas. Jamais houve vencedor e o empate decretou que dias e noites teriam para sempre a mesma

Pedro Netto (pedido nº51009)

duração. Lena, a deusa criança, chorou de alívio ao fim do confronto e estas lágrimas preencheram Arton de vida. Essa se espalhou através do Grande Oceano, o senhor dos mares. Ele foi o primeiro a moldar uma raça eleita, os elfos-do-mar. Mas não o último.

O tempo correu depressa e Arton viu o nascimento dos povos escolhidos pelos deuses. Dos dragões de Kallyadranoch aos pequeninos halflings de Marah, cada qual com um papel na intrincada trama da história. Desses tempos ancestrais, primevos, praticamente nada chegou até nós. Há lendas sobre monstros gigantescos criados por Megalokk e deuses intervindo pessoalmente contra eles. Mas isso foi antes da escrita. Talvez não passe de mito.

Começamos a contar nossos anos na chegada da frota élfica a Lamnor, o continente ao sul de Arton. Os elfos eram terríveis e belos, incomparáveis tanto nas artes quanto nas armas. Superavam em tudo os que viviam ali. Naquele solo fundaram sua cidade santa, Lenórienn, expulsando os bárbaros hobgoblins. Esses voltaram tentando recuperar as próprias terras inúmeras vezes, mas foram rechaçados. Houve guerra por tanto tempo que nós a chamamos de *Infinita*. Mas ela também teve fim. Como tudo um dia terá.

Sabemos disso, pois hoje existe a Tormenta. Tilliann, Valkaria e Kallyadranoch juntos criaram a raça *lefeu* e por este crime foram punidos. Tilliann enlouqueceu. Valkaria foi transformada em pedra, para esperar suplicante pela chegada dos salvadores. E Kallyadranoch foi completamente apagado, esquecido. Novos crimes contra o Panteão ocorreram, dentre eles a tentativa de roubo dos Rubis da Virtude por Sszzaas — que terminou com a expulsão do Deus Traidor do Panteão. Mas Khalmyr mantinha-se à frente, líder dos líderes. E a justiça prevalecia. Até agora.

É como dizem. Neste jogo quem realmente move as peças é Nimb. O mundo está sempre mudando em ciclos de construção e ruína. Ordem e Caos. Os humanos, antes fortes no continente sul de Lamnor, foram expulsos em direção ao norte após a Grande Batalha. Ali, fundaram novas nações, expandiram territórios e anexaram reinos há muito estabelecidos, como a própria Tamu-ra ou Tapista, o Reino dos Minotauros. Criaram um império. O Reinado. E quando tudo parecia certo e estabelecido, surgiu uma profecia funesta de dias difíceis.

Sob a sombra do último eclipse total do sol nasceu o flagelo bugbear, Thwor Ironfist. Unificando as tribos goblinoides, o General derrubou os reinos ao sul de Khalifor, inclusive os até então invencíveis elfos. Ressentida, a deusa élfica Glórienn buscou uma arma capaz de vingar sua perda. E em desespero apresentou ao mundo os lefeu. Hoje os demônios do passado já se desvincularam completamente de seus deuses criadores. Choveram sobre Arton em busca da perfeição em forma de dor. Começaram por Tamu-ra, o Império de Jade. Nunca mais pararam, ameaçando cada vez mais lugares com veneno e loucura.

E enquanto o Reinado enfraquecia-se com um exército enfrentando a Tormenta que rugia em Trebuck, e outro se preparando para deter o avanço de Thwor, Tapista atacou. Aurakas, o *princeps* dos minotauros, avançou com tropas sobre o Reinado — anexando territórios e criando um segundo império. Sem alternativa, o antigo Rei-Imperador partiu a coroa em duas e entregou-se como refém. Aurakas ganhou o título de *Imperator* e Lady Shivara Sharpblade assumiu o trono do Reinado, enquanto algumas nações restantes tornaram-se independentes. Tauron tomou para si o trono de líder do Panteão. É o fim da igualdade e o início de um tempo em que a verdadeira lei é a do mais forte.

Este é o ano 1410 após a chegada dos elfos.

Este é o mundo pelo qual você pode lutar.

Pedro Netto (pedido nº51009)

Pedro Netto (pedidoen851003)

Capítulo 1

Um Mundo de Heróis

Bem-vindos ao vasto continente de Arton. Um lugar tão amplo que, para os habitantes daqui, é o próprio mundo. Nada mais sob o céu importa. As nações são muitas, tão distantes umas das outras que apenas aventureiros e loucos (ou ambos) empreendem jornadas entre elas. Lugar de incontáveis perigos e assombrosos poderes, constantemente atacado por exércitos monstruosos, invasões de seres extraplanares e vilões sedentos por poder e vingança.

Felizmente, este é um mundo de heróis. Um em cada dez artonianos é aventureiro, seja um ladino habituado à vida urbana dos grandes centros, seja um bárbaro que corre livre ao lado dos felinos na Grande Savana. A maior parte do litoral de Arton é pouco navegável, repleto de escarpas, recifes e mangues. Porém, ali também há heróis: piratas e exploradores em busca de novos desafios.

Um segundo grande continente fervilha de monstros ao sul do mundo. Unido ao norte por um estreito de terra — o Istmo de Hangpharstyth — foi por séculos isolado por Khalifor, a Cidade-Fortaleza. Hoje, com a sua queda, nada mais separa Arton de Lamnor, o reino Bestial, dominado por um império goblinoide. E este é apenas o começo: reinos, ilhas, florestas e montanhas sem fim. Arton é um mundo que *precisa* de heróis.

Então? O que você faz aí parado?

Construção de Personagens

Se chegou até aqui, você já deve estar um pouco familiarizado com as regras do *Manual 3D&T Alpha*, o livro básico do sistema *3D&T*. Ele pode ser adquirido ou baixado gratuitamente no site da Jambô (www.jamboeditora.com.br). Ele contém a maioria das regras que vamos usar. Não vamos explicá-las novamente: em vez disso, neste capítulo, vamos aprender as diferenças na criação de personagens entre o jogo básico e *Tormenta Alpha*.

Quase todas as vantagens únicas do manual básico também valem em *Tormenta*. Anões, elfos, halflings e outras raças são descritas no livro básico como existem em Arton. Novas vantagens únicas serão vistas neste livro.

O mesmo vale para os tipos de personagem possíveis. Uma imensa variedade pode ser encontrada nos kits do *Manual do Aventureiro Alpha*. Clérigos, ladrões, guerreiros… todos estão ali, repletos de poderes únicos e divertidos. Mas não se preocupe: apesar de recomendado, você não precisa desse livro para jogar *Tormenta Alpha*. Seu herói não necessita de nenhum poder único para ser guerreiro, assim como qualquer personagem com alguma escola de magia já é um mago. Todos os efeitos e bônus recebidos pelo uso de kits que não constam no livro básico foram listados nas fichas dos personagens.

Tipos de Campanha

As opções de pontuação normais de *3D&T* vão de simples Novatos até verdadeiras Lendas. Essas medidas ainda valem em *Tormenta Alpha*, mas aqui as coisas vão além: 12 pontos podem ser apenas o início. Porque Arton é um mundo de problemas — e vários deles estão em escala Kiodai.

Agora você tem a opção *real* de alcançar escalas acima de Ningen. Você pode seguir lutando e aumentando o próprio poder ao longo de muitas aventuras, até ser capaz de enfrentar os próprios deuses. Para isso o jogo tem quatro tipos de campanha: **Heroica**, **Épica**, **Titânica** e **Divina**. Cada uma ligada a uma escala de poder própria, com desafios e inimigos à altura.

Pedro Netto (pedido nº51009)

Vantagens Regionais

Arton é um mundo de muitos povos. Espalhados através dos conglomerados de nações ou vivendo nas longínquas regiões ermas, os artonianos tornaram-se distintos entre si. Para representar essas diferenças existem as **vantagens regionais** — pequenos benefícios mecânicos que adaptam o personagem à região onde nasceu, ou passou a maior parte da vida. Esses lugares são divididos em **Reinado**, **Liga Independente**, **Império de Tauron** e **Além dos Reinos**.

Cada personagem pode escolher apenas uma vantagem regional. Em sua versão básica, ela é gratuita. Mas você tem a opção de pagar 1 ponto por uma versão mais forte, que torna seu herói ainda mais ligado àquele lugar.

Os bônus da vantagem regional *são* cumulativos com quaisquer outras vantagens, desvantagens ou poderes que o personagem tenha. A única exceção é para poderes que reduzem custos de PMs ou PEs à metade: quem já tem essa habilidade, ao adquiri-la novamente, recebe apenas um desconto adicional de –2 PMs e/ou PEs, sempre respeitando o mínimo de pelo menos 1 Ponto de Magia para realizar o efeito.

Patronos

Em Arton há instituições ou criaturas com vastas redes de contato e influência, que se espalham pelo mundo todo. Cedo ou tarde, aventureiros fazem contato com tais grupos, e podem adotá-los como Patronos.

Ter um Patrono é muito vantajoso. Ser membro ativo de algum grupo influente abre muitas portas, e traz benefícios maiores que apenas transporte ou abrigo. Às vezes, o auxílio do Patrono pode ser a diferença entre vitória e derrota.

A vantagem, como descrita no *Manual*, concede uma "ajuda indefinida" por 1 Ponto de Magia — sendo a exata natureza dessa ajuda definida pelo mestre. Em *Tormenta Alpha*, além do efeito padrão, cada Patrono oferece uma lista específica de coisas que o personagem pode aproveitar, pelo mesmo custo de 1 PM. Quase todos funcionam para um único teste, ou até o fim de um único combate.

Perceba que esses efeitos nem sempre surgem milagrosamente quando a situação exige. Por exemplo, o reino de Wynlla oferece, entre outras coisas, um item mágico de utilização limitada. Ele não apareceu naquele momento em suas mãos, por mágica (muito embora isso possa acontecer); foi entregue a você por autoridades do reino antes da missão, mas só agora você decidiu ativá-lo (pagando 1 PM). Claro, esse item especial não pode ser perdido, dado, vendido ou trocado.

No decorrer do livro, você vai conhecer as principais organizações patronais de Arton e suas exigências para adotar aventureiros.

O Reinado

Houve uma guerra e um povo foi derrotado. Expulso em direção ao norte desconhecido para morrer. Mas os exilados não aceitaram esse destino, desbravaram o novo mundo com coragem renovada por honra e fé. Unidos triunfaram. E unidos tornaram-se grandes.

Da migração forçada surgiu o **Reinado**, uma gigantesca coalizão de reinos que suplantou até mesmo os antigos opressores. Sob a bandeira do Imperador-Rei, eles prosseguiram com o objetivo único de prosperar juntos. É fato que nem tudo foi paz. Batalhas aconteceram e velhas inimizades jamais foram esquecidas. Mas a força da aliança entre as nações sempre evitou o mal maior. Ao menos até o levante de Tapista durante as Guerras Táuricas que, após quase quinhentos anos, enfim partiu a coroa em duas.

Apesar do que possa parecer a princípio, o Reinado nunca foi um lugar totalmente seguro. Ao contrário, a imensa extensão de terras que o forma continua em grande parte inexplorada, es-

Pedro Netto (pedido nº51009)

condendo segredos antigos, tesouros incalculáveis e perigos maiores que assombram os pesadelos dos homens comuns. Sagas inteiras de luta e perseverança estão em andamento o tempo todo nesta terra de desafios, e os heróis só não são mais numerosos do que os monstros que a assombram.

Ainda que cada regente seja soberano, as fronteiras antigas são definidas através de velhos tratados nem sempre respeitados. Bandidos ou posseiros agem por anos nas regiões ermas sem jamais sentir o peso da lei sobre eles e a espada e o arco ditam as regras nestes lugares.

Mesmo que as cidades tradicionalistas resguardem traços culturais herdados da época em que ainda eram refugiados de Lamnor, não se pode considerar que todas as pessoas de um mesmo reino tenham o mesmo modo de pensar ou agir. As longas distâncias entre esses também reforçam a ideia de que cada reino é único por sua característica mais marcante. Mas há muito mais além do que consta nos mapas.

Com o avanço dos minotauros durante as Guerras Táuricas, um dos mais polêmicos imperadores da história do Reinado caiu. Thormy entregou-se como refém ao Imperator Aurakas, cedendo a coroa do Reinado a Shivara Sharpblade, regente de Trebuck e Yuden. Agora detentora de um dos maiores poderes políticos do mundo, cabe a ela manter unidos os reinos restantes para fazer frente à ameaça crescente da Tormenta.

Patrono: Nações do Reinado

Todos os reinos vistos neste capítulo podem ser Patronos e os personagens podem se beneficiar deles de uma maneira ou de outra. Entretanto, devido à atual situação, o preço por isso é que as aventuras dos personagens mantenham-se sempre dentro dos limites daquele próprio reino, ou, no máximo, envolvam assuntos de interesse de todo o Reinado, como a batalha contra a Aliança Negra ou a Tormenta.

Exigência: o personagem deve ser natural de um dos reinos do Reinado, adotando a vantagem regional de seu lugar de origem. Além disso, não poderá negar qualquer tipo de pedido relacionado à defesa do reino natal.

Deheon, o Reino Capital

Capital: Valkaria

Coração e alma de Arton, Deheon foi o primeiro reino humano fundado logo após o fim da Grande Batalha e da migração forçada dos derrotados do sul. É um lugar que reúne a essência do que é ser artoniano e de certa forma tudo gira em torno dele. Todas as raças encontram um lugar e convivem de forma organizada sob esta próspera bandeira. Ainda que as atenções estejam sempre voltadas na direção da capital, Valkaria, o reino de Deheon é muito mais vasto. Abriga numerosas outras cidades e imensas extensões de área selvagem onde ainda se escondem feras e monstros.

O primeiro rei, Roramar Pruss, foi guiado até a base da deusa de pedra pela própria Valkaria suplicante por heróis que a salvassem. Desde então, a longa dinastia de reis-imperadores fez com que Deheon prosperasse de maneira quase irrefreável até a queda de Thormy, seu último e polêmico regente durante as Guerras Táuricas. Ao fim desta, Thormy foi levado como refém por Aurakas, o Princeps do Império de Tauron, deixando a coroa ao encargo de Shivara Sharpblade, também regente dos reinos de Trebuck e Yuden.

Lugares para Conhecer: Valkaria, a capital e maior cidade de Arton, sede do Protetorado do Reino e da Academia Arcana; **Selentine**, uma vila de vidreiros capazes de forjar espadas de vidro inquebrável; a **Pequena Colina**, uma comunidade de halflings especialistas no treinamento de ladinos; **Gorendill**, a cidade portuária mais próxima da capital e **Villent**, na fronteira com o reino de Yuden e lugar que por muitos anos serviu de base para o acampamento do Exército de Deheon.

Lugares para evitar (mas eu sei que vocês não vão): as **Montanhas de Teldiskan**, uma cordilheira pertencente às Uivantes mas que faz parte do território de Deheon, lar do próprio Teldiskan, divindade menor do clima; **Bad'lands**, uma região rochosa próxima a Valkaria e infestada por mortos-vivos; **Colinas de Marah**, onde supostamente a própria deusa da paz foi avistada; **Floresta dos Basiliscos**, infestada por lagartos ferozes capazes de transformar pessoas em pedra; **Floresta do Troll**, que, de acordo com boatos, trata-se na verdade das costas de um imenso troll adormecido. A floresta realmente é infestada por tais criaturas capazes de se regenerarem rapidamente, efeito que também atinge as árvores do lugar.

Vantagem regional: Aventureiro Nato

Você possui uma inclinação natural para ser aventureiro, recebendo H+1 em combate. **+1 ponto:** uma vez por combate, você pode pagar o dobro do valor em PMs em vez de PEs para usar um Poder Surpreendente ou Magia Surpreendente (veja em **Utilidade da Experiência** no *Manual 3D&T Alpha*, pág. 142).

Patrono: reino de Deheon

Amigão da Vizinhança: quando se faz reconhecer como alguém a serviço da coroa, você recebe um bônus de um nível em qualquer teste envolvendo interação social.

Protegido de Valkaria: suas poções, pergaminhos ou magias de cura recebem um bônus final de +1d caso sejam utilizados em aventureiros.

Salvo-Conduto: um símbolo ou estandarte do reino de Deheon lhe garantem acesso facilitado (mas não garantido) a prefeitos ou regentes dos reinos membros do Reinado.

Pedro Netto (pedido nº51009)

Ahlen, o Reino da Intriga

Capital: Tharthann

Uma língua afiada e a falta de escrúpulos são o caminho mais rápido para o sucesso em Ahlen. Um lugar onde a lei do mais forte foi suplantada pela lei do mais esperto e mesmo esta só se aplica aos tolos o suficiente para se deixarem apanhar. Com uma tradição baseada na trapaça e na mentira, todo ahleniense é um salafrário em potencial, praticando no dia a dia a virtuosa arte de passar os outros para trás. Em nenhum outro lugar a nobreza está tão envolvida em jogos de poder quanto aqui.

O atual regente, Thorngald Vorlat, apenas conseguiu tal posto envenenando o irmão, que igualmente havia chegado ao poder tramando e conspirando contra o regente anterior. Fazer parte da nobreza em Ahlen é conviver diariamente com inimigos e métodos sutis. Ahlen também é conhecida pela tradição em jogos, especialmente os de azar. Nesses, trapacear é tão corriqueiro que a forma com que isto é feito ou evitado chega a ser mais importante do que o próprio jogo em si. Isso, somado ao fato da violência ser vista com maus olhos pelos habitantes, faz com que boa parte das disputas e desentendimentos sejam resolvidos nas mesas de jogo.

Lugares para conhecer: Thartan, a suntuosa capital do reino onde está o Palácio Rishantor, provavelmente o maior e mais repleto de pompa de toda Arton, um monumento ao exagero e à frivolidade; **Midron**, uma decadente cidade infestada de malfeitores que sobrevivem do tráfico de achbuld, uma droga alucinógena ilegal; e **Nilo**, o novo centro comercial do reino liderado pela Liga dos Mercadores.

Lugares para evitar: as **Colinas de Danshed**, onde uma princesa bárbara aprisionada num cristal aguarda pela sua salvação pelas mãos do amado que, de acordo com as lendas, regressa a cada cinquenta anos para uma nova tentativa; o **Vale de Thrkodd'mor**, habitado por um bárbaro que conquistou uma falsa imortalidade e que definha guardando os tesouros que acumulou na juventude; e **Shallankh'rom**, a ilha onde dezenas de nobres são mantidos reféns pela antiga sumo sacerdotisa de Wynna em Arton, Gwen Haggenfar.

Vantagem regional: Esperteza

Não é fácil passar você para trás! Você recebe +2 em testes para evitar ser enganado; além de receber +2 em iniciativa. **+1 ponto:** você pode gastar 1 PM para exigir de um alvo um teste de R contra sua H (um exemplo de teste resistido está em **Segurar um Inimigo**, *Manual 3D&T Alpha*, pág. 25). Se ele falhar, passa a ser considerado Inculto em relação a você por 2d–R turnos (um turno no mínimo).

Patrono: reino de Ahlen

Arma Escondida: algum aparato qualquer lhe permite ocultar completamente as armas que traz consigo, permitindo que consigam passar despercebidas em situações em que isso normalmente não seria possível.

Soro da Verdade: uma gota desse soro bebida ou inalada faz com que a vítima seja incapaz de mentir a resposta de uma única pergunta uma vez ao dia.

Veneno Oportuno: esse líquido escuro quando aplicado em armas causa dano dobrado em personagens que estejam Perto da Morte.

Bielefeld, o Lar da Ordem da Luz

Capital: Roschfallen

Pensar em Bielefeld é pensar em histórias de cavalaria e em portentosos cavaleiros em armadura que praticam o heroísmo em nome de Khalmyr, o Deus da Justiça em Arton. Isso é tão verdade que, apesar da capital de Bielefeld ser Roschfallen, a cidade de maior destaque de todo o reino é Norm, onde está sediada a Ordem da Luz. Mesmo o regente, Igor Janz, é apenas uma sombra que paira próximo a Alenn Toren Greenfield, o atual líder dos cavaleiros.

Graças a uma técnica secreta dos anões, o castelo dos cavaleiros da Ordem brilha à noite, iluminando as cercanias com um leve tom azul. A cidade cresce a partir das muralhas, onde centenas de seteiras e catapultas estão prontas para protegê-la contra exércitos invasores. Entretanto, apesar de toda a glória, um recente ataque traiçoeiro de membros da Ordem corrompidos pela Tormenta a colocou de joelhos e desde então Norm vem lutando para reerguer-se tanto em moral quanto em prestígio.

E mesmo hoje há sujeira, terror e corrupção sob o manto sagrado da Ordem da Luz. Títulos de nobreza são negociados e conquistados apenas por prestígio e não por honra. Bandidos esfomeados enxameiam nas regiões ermas do reino mantidos por senhores feudais. Apesar do vasto litoral, esta é a região menos habitada devido ao ataque de Benthos, um dos Dragões-Reis de Arton, há aproximadamente quatrocentos anos.

Lugares para conhecer: além da capital **Roschfallen**, onde habita a nobreza do reino, e **Norm**, a maior cidade e sede da Ordem da Luz, são famosos os feudos de **Porfeld**, conhecido por competições de arco e flecha e torneios de justa e **Higter**, que cresceu no entorno de uma colina encimada por uma torre que voa a noventa metros do solo, presa a ele firmemente por uma corrente de aço.

Pedro Netto (pedido nº51009)

Lugares para evitar: a cidade perdida de **Lendilkar**, antiga capital destruída por Benthos que repousa no fundo do oceano, repleta de tesouros e monstros; a **Gruta da Morte Gotejante**, de onde escorre um poderoso ácido que destrói armas e armaduras e esconde um mistério ainda insolúvel; o **Abismo**, uma das mais conhecidas e temidas áreas que abrigam monstros em todo o reino, exatamente por conter uma profusão de criaturas distintas num mesmo local.

Vantagem regional: Cavaleiro Nato

Você passou muito tempo aprendendo como conduzir uma montaria em batalha. Você recebe as especializações Doma e Montaria, e testes nesses campos sempre serão considerados Fáceis. **+1 ponto:** você recebe um Aliado (cavalo) com a mesma pontuação do personagem (e não um nível abaixo). Ele obrigatoriamente deve ter as desvantagens Inculto e Modelo Especial (bem, é um cavalo).

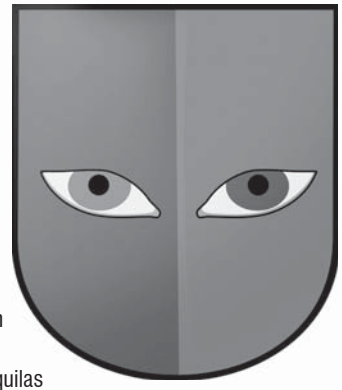
Patrono: reino de Bielefeld

Armadura Reluzente: o Patrono lhe confiou uma armadura ou escudo que pode anular um acerto crítico por combate. Quando atingido desta forma, o personagem sofre apenas dano normal.

Escudeiro: um escudeiro Aliado (F0, H2, R1, A0, PdF1; Devoção; Sobrevivência) o acompanha e pode auxiliá-lo em quase qualquer momento, exceto combates ou situações que coloquem a vida dele em risco.

Rédeas do Cavaleiro de Ouro: um conjunto de rédeas e arreio firmes lhe permitem dobrar a velocidade máxima de uma montaria por 1d horas.

Collen, o Reino dos Olhos Exóticos



Capital: Horeen

Collen poderia ser apenas mais uma ilha na foz do Rio Panteão. Habitada por um povo pacífico e pouco sofisticado que vive isolado em tribos ou nas parcas cidades espalhadas pelo reino, não apresenta grandes desafios ou convites à aventura. E, apesar de tal descrição estar muito próxima da verdade, há um detalhe que o torna único: os nativos possuem olhos díspares, alguns deles com poderes especiais.

A colonização de Collen foi uma das mais tranquilas do período de migração. Ao invés de uma invasão, os colonos uniram-se pacificamente aos bárbaros que ali viviam. E foram os frutos desta união que pela primeira vez apresentaram os estranhos olhos que se tornariam a principal característica do reino. Por algum tempo, acreditou-se que a miscigenação fosse a causa do fenômeno. Entretanto, hoje se sabe que qualquer pessoa que nasça em Collen — independente da raça — será agraciada com o mesmo dom. Suspeita-se que algum dos deuses do Panteão seja o real responsável por isso.

Qualquer tipo de preconceito contra as cores e formatos únicos dos olhos dos nativos se perdeu no tempo. Atualmente são vistos pelos nativos como uma dádiva e qualquer tipo de manifestação de estranheza é recebida por um colleniano com um sorriso no rosto. Praticamente todos em Collen possuem uma visão perfeita e os olhos de cores distintas se tornaram não apenas motivo de orgulho, mas também o símbolo do lugar.

Lugares para conhecer: Horeen, a capital onde habita Lorde Godfrey Hogarth, o mais próximo de um rei que Collen possui; **Kriegerr**, cidade localizada perto da fronteira com Tollon e que assim como Horeen é para Ahlen, tornou-se um dos principais pontos de partida para trocas de mercadorias entre os reinos; **Var Raan**, uma pequena cidade portuária repleta de boatos sobre pirataria; e a montanha de **Alta Vista**, ponto culminante do reino e local de onde se pode ter a melhor visão da passagem de Vectora de todo o Reinado.

Lugares para evitar: Ilha das Cobras, uma pequena porção de terra infestada com todo o tipo de serpente e que pode esconder atividade sszzaazita; **Toeran**, que as cantigas dos bárbaros afirmam ser a cama de um gigante adormecido; **Floresta de Karggiin Taas**, onde um híbrido de homem e aranha governa sob centenas de aracnídeos e coleciona olhos humanos; e a **Mata dos Cem Olhos**, cujas histórias afirmam ser habitadas por Observadores e onde os dois principais rios do reino, Lienn e Coraan deveriam se cruzar... mas isso misteriosamente não ocorre.

Vantagem regional: Olhos Especiais

Você possui olhos especiais, geralmente díspares, com dons superiores aos das outras pessoas. Escolha dois Sentidos Especiais ligados à visão. Você os terá sempre ativos, num ou noutro olho. **+1 ponto:** além desses você também será capaz de usar Visão do Passado Recente, Visão do Passado Remoto e Detecção de Magia mesmo sem qualquer vantagem mágica, pelo custo normal em PMs. Caso cumpra os requisitos, gasta metade dos PMs.

Patrono: reino de Collen

Colírio para seus Olhos: um líquido incolor capaz de melhorar as capacidades extraordinárias dos olhos díspares de Collen durante R turnos *ou* remover temporariamente qualquer efeito não mágico que esteja afetando a visão até o fim da aventura.

Ilusão de Ótica: graças a dicas ou exemplos dados previamente pelo Patrono, testes para evitar ser ludibriado através de truques ou magias ilusórias diminuem a dificuldade em um nível para você.

Visão além do Alcance: através de algum aparato, lente ou monóculo, você consegue "ver" uma única vantagem, desvantagem ou característica do alvo à escolha do mestre.

Pedro Netto (pedido nº51009)

Hongari, o Reino dos Halflings

Capital: Colinas dos Bons Halflings

Habitado quase que totalmente por halflings, o reino dos pequeninos é a terceira maior nação não humana de Arton. Outrora lugar pacato e de vida mansa, hoje Hongari é assolada por toda a sorte de problemas, alguns deles considerados grandes demais para um povo tão pequeno. Porém, o que lhes falta em músculos sobra em perspicácia e os audaciosos hongarins os enfrentam corajosamente.

Hongari fica numa região propícia para o desenvolvimento de seu diminuto povo. Ocultos de todos, prosperaram ali até se tornarem a terceira maior comunidade não humana de Arton. Ainda assim, uma cisão entre eles criou duas vertentes halflings: os Filhos de Hyninn, que seguiram o caminho da ladinagem de Hynnin e os Amigos de Marah, formando a maior parte do pacato povo local. Por muito tempo, ambas as facções permaneceram separadas, mas o retorno cada vez maior dos seguidores do deus dos ardis vem transformando a tranquila Hongari num caldeirão de caos prestes a entornar!

Lugares para conhecer: a capital **Colinas dos Bons Halflings**, famoso pelo fumo e por campeonatos de tiro ao alvo; **Talinthar**, uma vila pesqueira com um bom porto e um farol mantido pelo elfo-do-mar Unnil; **Volledan**, a cidade portuária mais próxima de Triunphus e que conta com um dos raros templos ao Grande Oceano em terra firme; e a **Vila Nessie**, famoso posto de parada para aventureiros que procuram pelo covil do Moóck ou pelas histórias sobre um monstro marinho que ataca nas praias próximas a ela.

Lugares para evitar: Enseada dos Selakos, uma praia de areias brancas e repleta de tubarões; a **Montanha Beowulf**, onde boatos afirmam haver ouro escondido; o **Poço sem Fundo** que fica nas montanhas de Calidore e a **Cordilheira Moóck** onde está o vulcão Olho de Thyatis. É dali que surge a ave que ataca a cidade de **Triunphus**, que está sob a bênção-maldição do deus da ressurreição. Triunphus é constantemente atacada por um pássaro de chamas monstruoso, mas todos que morrem nas imediações dali voltam à vida, ficando presos ao lugar para sempre, ou até que a maldição seja quebrada...

Vantagem regional: Patriota

O povo de Hongari é intimamente ligado ao reino de origem. Enquanto aventurarem-se dentro das fronteiras, os testes de perícias recebem um bônus de um nível (Difíceis se tornam Médios, e estes se tornam Fáceis). **+1 ponto:** Hongari passa a ser sua Arena e, com o acréscimo de +2 PMs por turno, você poderá invocá-la em qualquer lugar que quiser!

Patrono: reino de Hongari

Contrato de Ladrão: um ladrão Aliado (F0, H3, R1, A0, PdF2; Invisibilidade; Crime) surge para auxiliá-lo, mas ficará com algum item ou valor qualquer pelo serviço.

Estilingue Hongariano: um aparato qualquer que aumenta a chance de um crítico em PdF naquele turno (5 ou 6 em 1d).

Pés de Halfling: uma confortável sandália manufaturada que dobra a velocidade de caminhada (mas não de corrida) por R horas.

Khubar, o Reino-Arquipélago

Capital: Havanah

Khubar poderia ter sido apenas mais um reino cujo povo foi pouco a pouco colonizado pelos migrantes vindos do sul. Entretanto, estes orgulhosos guerreiros que ostentam tatuagens complexas e uma cultura antiga lutaram pelos próprios costumes, repeliram a chegada dos estrangeiros e receberam o direito de serem reconhecidos como uma nação independente. Com alfabeto e idioma próprios, os exóticos khubarianos são tudo, menos bárbaros.

O clima é quente, com chuvas fortes o ano inteiro. As casas são rústicas, simples cabanas de palha, bambu, folhas e troncos de palmeira e o povo vive da coleta de frutas e da caça de pequenos répteis. Apesar do início conturbado, atualmente Khubar não deseja se envolver em mais intrigas com o povo do continente, mantendo boas relações diplomáticas com todos os reinos próximos.

Lugares para conhecer: a exótica capital **Havanah**, lar do atual regente Khulai-Hûk, onde até as construções de pedra imitam o estilo original das choças de palha e bambu; **Vila Alkeran**, ponto de concentração de druidas e local de onde Benthos foi invocado no passado, e o **Atol das Rocas**, uma bela formação rochosa em alto-mar visitada até mesmo por Elementais da Água.

Lugares para evitar: a **Cidadela do Mal**, regida por um clérigo de Megalokk e refúgio de piratas e desordeiros que fica na **Ilha da Penitência**, ponto para onde todos os antigos criminosos de Khubar eram extraditados; o vulcão **Kurur Lianth** onde supostamente são arremessadas vítimas em sacrifício para acalmar um monstro de fogo que vive dentro dele; **Thuur Vankr**, um velho vulcão cuja abertura enegrecida se estende por milhares de quilômetros terra adentro e **Traklinn Klee**, também um vulcão, mas que expele apenas fumaça, nunca calor, e que alguns dizem ser criação de Tenebra, deusa cujo culto é proibido em Khubar.

Pedro Netto (pedido nº51009)

Vantagem regional: Tatuagens Místicas

Você conhece os segredos das tatuagens de Khubar. Você recebe a especialização Tatuagem (de Arte), podendo tatuar no próprio corpo um número de desenhos igual à sua A. Cada um deles poderá aumentar o número base de PVs ou PMs em +1 ou acrescentar um bônus de +1 na FA/FD final (escolha uma). **+1 ponto:** pagando 1 PM permanente você pode fazer o mesmo em outros seres, mas neste caso os desenhos serão considerados mágicos, podendo ser cancelados normalmente.

Patrono: reino de Khubar

Amuleto Tribal: amuletos lembrando formas marinhas ou carrancas que protegem o portador da mesma maneira que a magia Armadura Espiritual (*Manual 3D&T Alpha*, pág. 83) uma vez ao dia.

Bênção de Benthos: uma poção bendita que lhe permite andar sobre a água ou respirar livremente dentro dela por R horas. O efeito é imediatamente cancelado caso venha a ferir qualquer criatura aquática.

Runa Rukhahûr: um desenho feito na pele capaz de guardar e reproduzir um efeito mágico qualquer pelo dobro do custo normal em PMs (ou pelo custo normal caso possua a escola de magia correspondente).

Namalkah, o Reino dos Cavalos

Capital: Palthar

Ao norte do Reinado, na margem sul do Rio dos Deuses, encontram-se as mais belas pradarias e gramados de toda Arton. Terra comprida de planícies sem fim, é o lar de cavaleiros formidáveis que tratam os cavalos como irmãos. Namalkah, o reino dos cavalos, cresceu e se expandiu de forma ordeira e pacífica sem atritos com os nativos daquela terra, ainda que coragem e determinação nunca lhes tenham faltado em toda a história.

Governada por Borandir Silloherom, um dos homens mais ricos de todo o Reinado, é um lugar de prédios baixos e distâncias longas. Mesmo nas cidades, evita-se a construção de prédios altos, preferindo estruturas amplas e confortáveis. Esta estruturação urbana horizontal faz com que quase tudo fique muito distante, o que não é exatamente um problema para um povo que praticamente nasce no lombo de um cavalo.

Lugares para conhecer: Palthar, a gigantesca capital de Namalkah, onde os melhores cavalos de toda Arton são criados e vendidos, sede do Instituto de Estudos Equinos e do Mausoléu de Hippion, onde descansam os restos mortais de cavalos lendários do reino; **Yron**, o centro comercial mais importante da região e **Suth Eleghar**, próxima à divisa com Yuden e famosa exportadora de animais para corridas, competições ou para a guerra.

Lugares para evitar: Mínua, muito próxima das Montanhas Uivantes, único lugar do mundo onde são criados os belos cavalos albinos; os **Desfiladeiros de Dópsia**, um desfiladeiro formado pelo Rio Ammenes e refúgio de felinos e outras feras; os **Montes Nublados** — as maiores (ainda que tímidas) montanhas de Namalkah, evitadas pelos nativos por serem habitadas por grifos (que comem cavalos); o **Refúgio de Alliah**, habitada e protegida por centauros que impedem a entrada de outras raças; as abandonadas **Ruínas de Alkav** e a **Pista do Unicórnio Negro**, lugar assombrado por um unicórnio ressentido e cruel cuja magia ao invés de curar provoca ferimentos e doenças.

Vantagem regional: Irmão Equestre

Você e seu cavalo são considerados irmãos. O personagem recebe as especializações Doma e Montaria, e os testes nesses campos serão sempre considerados Fáceis. **+1 ponto:** você recebe um Aliado (cavalo) com a vantagem Parceiro, sem custo adicional, uma única vez. Ele deve ter as desvantagens Inculto e Modelo Especial.

Patrono: reino de Namalkah

Cavalo Selvagem: um cavalo Aliado (F1, H3, R2, A1, PdF0; Aceleração e Ligação Natural; Modelo Especial) surge e se comporta como seu Parceiro até o fim do combate.

Cartucheira: um cinturão ou alforge com munição. Para efeitos de cálculo de Munição Limitada, você considera o dobro de disparos neste combate e pode recarregar gastando um movimento (em vez de uma ação).

Poncho e Guaiaca: você foi equipado para uma longa viagem a cavalo. Efeitos adversos de clima não afetam a sua H para cálculo de movimento enquanto estiver montado.

Pondsmânia, o Reino das Fadas

Capital: Linnanthas-Shaed

Nenhum outro reino de Arton é temido da mesma maneira que Pondsmânia, a terra das fadas. Isso é ainda mais verdade por se tratar de um lugar tão pequeno. Habitado quase que unicamente por criaturas mágicas escondidas sobre ou dentro de árvores, é um lugarejo cercado de lendas cujo nome real sequer pode ser pronunciado. Antigamente, Pondsmânia tomava toda a floresta de Greenaria, mas, aos poucos, o avanço dos colonos acabou restringindo essa região ao que o reino é hoje, apesar das fronteiras em si mudarem de acordo com o humor de Thantalla, a primeira fada e regente da Pondsmânia.

Pedro Netto (pedido nº51009)

Especula-se que o tempo e o espaço funcionem de maneira diferente ali e histórias sobre fadas sequestrando crianças nas regiões próximas apenas aumentam a desconfiança natural quanto ao lugar. A capital, Linnanthas-Shaed, fica dentro de uma Árvore do Céu, um presente da própria Allihanna à Thantalla. Tão alta e majestosa que os galhos de fato tocam as nuvens. É impossível chegar até ela por meios naturais. Apenas a vontade inconstante da rainha pode permitir tal coisa. Recentemente, apesar de contrariada, a primeira-fada foi obrigada a ceder ao avanço de um exército da Tormenta por seus domínios. Isso se deve ao terrível efeito que a tempestade tem sobre as fadas. Ao serem tocadas pela tempestade rubra, elas simplesmente cessam de existir.

Lugares para conhecer: a **Árvore do Céu**, que abriga Linnanthas-Shaed, além de toda a corte das fadas e o castelo Daenmhan onde habita a rainha. Em Linnanthas também é onde ocorre a **Feira**, talvez o único mercado em Arton capaz de competir em variedade com Vectora. Além da capital, o **Palácio-Cidadela de Hayall**, uma montanha que abriga todos os castelos da nobreza ao mesmo tempo, onde nobres passam o tempo em intrigas palacianas.

Lugares para evitar: Sylarwy-Ciuthnach, a floresta criada pelos pesadelos da rainha das fadas, habitada por criaturas da sombra chamadas Cyruthnallach e regida pela Rainha Negra, uma cópia distorcida da própria Thantalla; e o **Mercado dos Goblins**, uma caravana responsável por arregimentar desavisados para uma festa eterna, da qual não se pode fugir.

Vantagem regional: Conhecimento de Fadas

A magia é tão comum aqui que você está habituado a lidar com ela. Você recebe um bônus de +2 em todos os testes para aprender ou identificar magias ou objetos mágicos. **+1 ponto:** você pode gastar 1 PM e um movimento para se tornar Elementalista em qualquer caminho por um número de turnos igual à sua H.

Patrono: reino da Pondsmânia

Filtro dos Sonhos: um amuleto capaz de lhe garantir com certa precisão se o que você está vendo é real ou ilusório.

Moeda da Sorte: caso fique em dúvida quanto ao que fazer, escolha cara ou coroa e jogue uma moeda para cima. Se acertar o resultado, receberá um bônus de +2 em seu próximo teste de H (seja ele qual for).

Vai uma Sprite aí?: escolha um número no início da aventura. Sempre que rolar este valor, uma pequenina fada sprite Aliada (F0, H3, R2, A0, PdF0; Fada) surge. Ela pode ser útil (mas talvez apenas fique importunando por 1d turnos).

Portsmouth, o Reino da Magia Proibida

Capital: Milothiann

Portsmouth já foi um condado do reino de Bielefeld. A recente independência se deve à mente calculista do Conde Ferren Asloth e sua família, o único verdadeiro poder dentro do reino. Cavaleiros da Ordem da Luz são tratados como tiranos opressores, intolerados até mesmo pela população. Além disso, a magia arcana é totalmente proibida por ser vista como uma deturpação do direito divino à magia. Para o Conde, apenas clérigos têm permissão para tanto. Magos são malvistos e o uso da mágica é passível de prisão ou morte.

O "velho abutre", como Ferren é chamado, ironicamente faz extenso uso da magia para evitar a velhice e a morte, sendo inclusive um mago de considerável poder. O rancoroso regente não possui herdeiros, apesar das inúmeras tentativas com diversas esposas ao longo dos anos. Há apenas duas coisas que preenchem toda sua vida: destruir definitivamente o reino de Bielefeld e encontrar uma magia capaz de dar-lhe um filho. Enquanto ambos não se concretizarem, Ferren continuará sendo uma sombra negra pairando sobre Portsmouth.

Lugares para conhecer: Milothiann, a capital e cidade mais antiga do reino e onde se encontra o gigantesco Castelo Erynia, onde também habitam a corte e duzentos soldados de elite, cuja função é proteger Ferren; **Cambur**, cidade na fronteira com Bielefeld, que de certa forma ainda tolera os cavaleiros da Ordem da Luz, e o **Castelo Caerilech**, pertencente ao maior mago de Porstmouth, sob constante ataque de mercenários atrás de sua cabeça premiada.

Lugares para evitar: Ith, refúgio natural para todo o tipo de malfeitor, é onde pessoas de má índole contratam sujeitos cuja índole é ainda pior; a **Pata de Megalokk**, uma clareira onde repousa uma estátua repleta de joias preciosas protegida por uma força oculta e terrível e o **Pilar de Rasthalhur**, a prisão secreta e inexpugnável para onde são enviados os magos capturados dentro dos limites do reino.

Vantagem regional: Faro para Magos

Os habitantes deste reino são ensinados a desconfiar de magos. Uma vez bem-sucedido num teste de H para reconhecer um usuário de magia, você recebe um bônus de +2 para resistir a qualquer efeito conjurado por aquele indivíduo contra você. **+1 ponto:** você pode gastar 2 PMs e um movimento para receber Armadura Extra: Magia por um número de turnos igual à própria A.

Pedro Netto (pedido nº51009)

Patrono: reino de Portsmouth

Conhecimento do Inimigo: conselhos e documentos recebidos antes da missão oferecem sucesso automático em um teste de perícia relacionado a magos.

Inimigo de Magos: um guerreiro Aliado (F2, H1, R2, A1, PdF1; Inimigo: magos e Resistência à Magia) surge para ajudá-lo até o fim do combate.

Resistência à Magia: um amuleto de utilizações limitadas oferece essa vantagem até o fim do combate.

Sambúrdia, o Celeiro de Arton

Capital: Sambúrdia

Lugar de terras extremamente produtivas, onde plantações chegam a proporcionar cinco colheitas num único ano, Sambúrdia é conhecida como o celeiro de Arton. Fundada por colonos incentivados por boatos sobre uma região de fertilidade quase sobrenatural, cresceu em torno da lavoura e da força das pessoas simples. Apesar de ser o reino com maior território ao sul do Rio dos Deuses, é também um dos menos populosos do Reinado. Apesar da riqueza desta gente, a enorme distância de Deheon faz deste um lugar provinciano e de cultura tipicamente interiorana.

No passado, quase toda Sambúrdia esteve sob regência da família Aranth, que se elevou sobre as demais valendo-se da riqueza que possuía, adquirindo extensas faixas de terra. Entretanto, a tirania e as pesadas taxas por eles impostas acabaram revoltando os habitantes que, juntos, retomaram à força suas posses, destronando os falsos nobres num evento que tornou-se conhecido como A Revolta dos Servos. Atualmente, o reino é governado por Beldrad Isontorn e pelos patriarcas das famílias mais antigas ali fixadas.

Lugares para conhecer: Sambúrdia, a majestosa capital homônima do reino, lugar de belos prédios e ostentação pública de riqueza. Nela você encontra a Praça Venha-Ver, onde vários mercadores negociam mercadorias e o Fortim Sambur, local de reunião do conselho que rege o reino; **Mehnat**, uma vila agrícola próxima à fronteira e bastante hospitaleira — desde que você não seja um mago; **Tallban**, a cidade natal do arquimago Vectorius e **Collarthan**, uma cidade de veraneio cuja tranquilidade está acima de qualquer suspeita.

Lugares para evitar: Cataratas de Sambúrdia, de onde nasce o Rio Bastav e que provém das Montanhas Sanguinárias; a **Floresta das Escamas Verdes**, local onde supostamente vivem dezenas de dragões verdes ocultos por um manto de intrigas e ameaças; o **Formigueiro**, uma antiga base do infame Lorde Enxame; o **Fosso de Vectora**, o buraco deixado por Vectorius ao fazer a montanha que ali existia levitar, e a **Torre de Érebo**, um mago das trevas que está disposto a tornar-se lich.

Vantagem regional: Prosperidade

Atividades comerciais são parte integrante deste reino. Você recebe as especializações Avaliação (de Arte) e Diplomacia (de Manipulação) e os testes nestas áreas diminuem a dificuldade em um grau (Difíceis se tornam Médios e Médios se tornam Fáceis). **+1 ponto:** sempre que negociar algum item, faça um teste de Diplomacia. Caso seja bem-sucedido, poderá comprar itens nesta cidade por metade do preço original, ou vendê-los com o dobro de lucro.

Patrono: reino de Sambúrdia

Aluno da Capital: você teve acesso a livros, pergaminhos e tutores que lhe ensinaram muito. Caso falhe em algum teste de perícia, você pode invocar a ajuda do Patrono para efetuar uma nova rolagem com um redutor cumulativo de –1 por tentativa.

Sacola da Fartura: um "lanchinho" preparado com comida suficiente para alimentar 1d pessoas uma vez ao dia. O custo em PMs para cada nova reutilização dobra no transcorrer de uma mesma aventura.

Não Esqueça o Casaco: quando apanhado por alguma situação climática inesperada (muito frio, calor demais, chuva…) você se recorda que o Patrono preveniu-o quanto a isso e previamente lhe entregou alguma coisa para ajudar. Ela deve estar em sua mochila.

Sckharshantallas, o Reino do Dragão

Capital: Ghallistryx

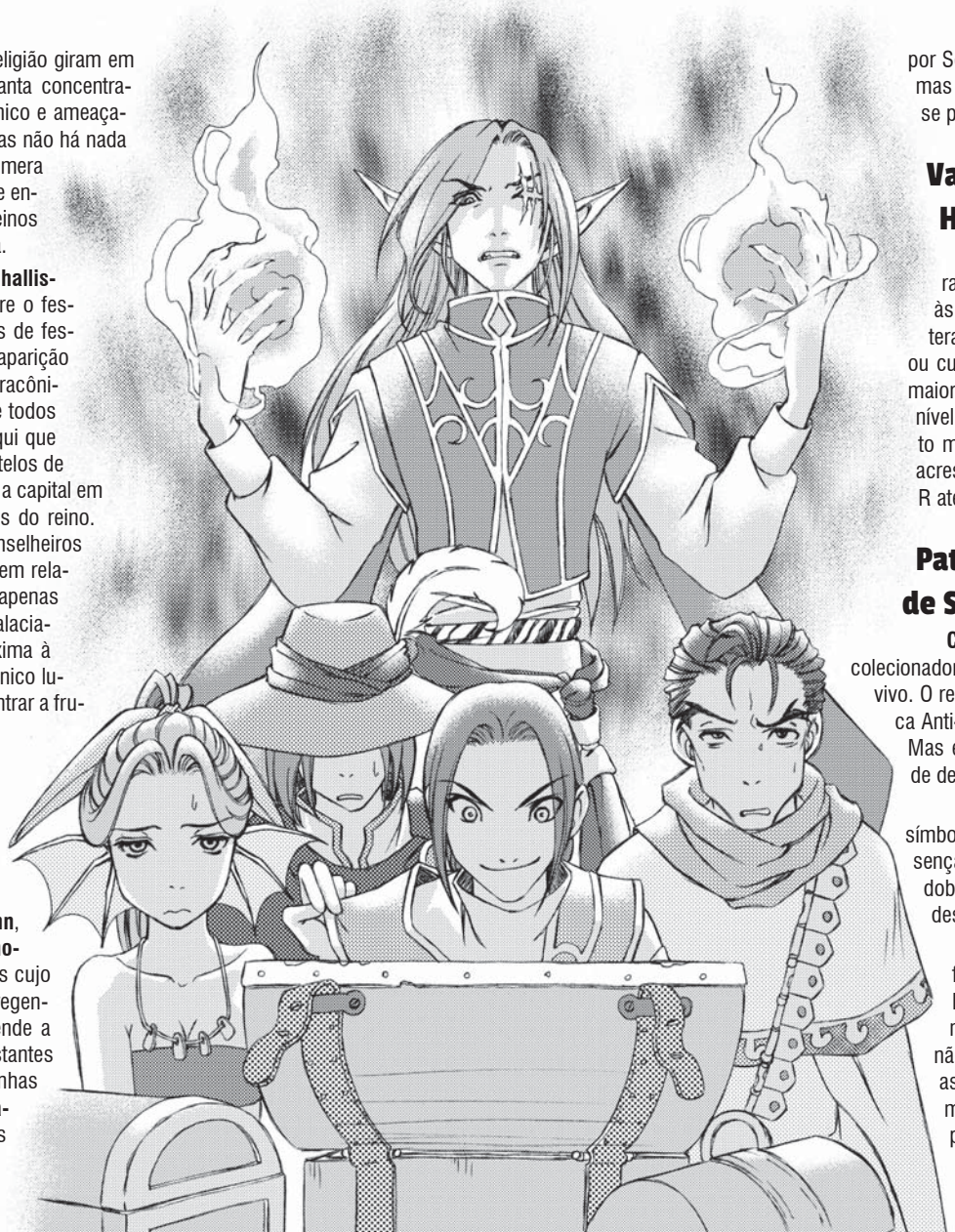
Os Dragões-Reis de Arton estão sem qualquer dúvida entre as mais poderosas e perigosas criaturas deste mundo. Sckhar, o Rei dos Dragões Vermelhos, é o representante máximo dentre eles, e Sckharshantallas a maior prova do poder dos dragões. Desde que o monarca fez desta região seu covil, tornou-se claro para os bárbaros que ali viviam a total impossibilidade de derrotá-lo. Resolveram então prestar homenagens e devoção ao dragão que, por considerá-los sua posse, os protegia dos ataques de monstros que provinham das Montanhas Sanguinárias. Algo semelhante ocorreu com os migrantes que chegaram do sul. Sem alternativa, o covil de Sckhar foi anexado ao Reinado.

Pedro Netto (pedido nº51009)

Hoje toda a cultura, arte e religião giram em torno da figura imortal do rei. Tanta concentração de poder nas mãos de um único e ameaçador dragão preocupa a muitos, mas não há nada que possa ser feito a principio. A mera ideia de que o Dragão-Rei pudesse entrar em guerra contra os demais reinos é terrível demais para ser cogitada.

Lugares para conhecer: Ghallistryx, a imensa capital onde ocorre o festival chamado Sckharal: sete dias de festejos que culminam com uma aparição do próprio monarca em forma dracônica (e com a morte na fogueira de todos os criminosos daquele ano). É aqui que fica Shindarallur, o maior dos castelos de Sckhar; **Durtras**, que rivaliza com a capital em tamanho, é onde estão os nobres do reino. Apesar de usarem o título de conselheiros reais, eles pouco ou nada fazem em relação a verdadeira política, lidando apenas com questões menores e jogos palacianos; **Khershandallas**, muito próxima à área de Tormenta em Trebuck e único lugar no mundo onde pode se encontrar a fruta treckod: uma única destas recupera completamente as forças de quem a come.

Lugares para evitar: Thenarallan, cidade onde um grupo abertamente contrário à ditadura do dragão-rei chamado de Lâminas se reúne; **Azolliarathann**, o maior vulcão de Arton; **Allinthonarid**, um lago de águas curativas cujo acesso é proibido pelo próprio regente; **Forte Curanthor** — que defende a fronteira final do reino contra constantes ataques de monstros das Montanhas Sanguinárias; as ruínas de **Hazonnd** e **Wondaronn**, destruídas por Sckhar e que são assombradas pelas vítimas que queimam eternamente. Na verdade, se possível for, evite o reino como um todo.



Vantagem regional: Herdeiro do Dragão

Os habitantes deste reino se preparam para enfrentar forças muito superiores às deles. Todos os testes envolvendo a interação com criaturas de escala superior e/ou cuja pontuação seja no mínimo 10 pontos maior que a sua diminuem a dificuldade em um nível. **+1 ponto:** ao lutar contra um alvo muito mais forte, você pode gastar 5 PMs para acrescer sua H com um bônus igual à própria R até o fim do combate.

Patrono: reino de Sckharshantallas

Caverna do Dragão: dragões são grandes colecionadores, e Sckhar é o mais poderoso dragão vivo. O reino é capaz de fornecer uma arma mágica Anti-Inimigo (dragões) até o fim da aventura. Mas é melhor nem pensar em se "esquecer" de devolver…

Detector de Incêndio: um colar com o símbolo do reino o torna capaz de sentir a presença do fogo. Além disso, você recupera o dobro de PVs e PMs em qualquer situação desde que esteja próximo de uma fogueira.

Ferro e Fogo: seu Patrono lhe confiou um pequeno elemental de chamas. Ele pode assumir a ficha de qualquer Familiar (*Manual 3D&T Alpha*, pág. 32), mas não é totalmente obediente (não seguindo as demais regras da vantagem). Temperamental, ele irá lhe ajudar apenas se for do próprio interesse.

Pedro Netto (pedido nº51009)

Trebuck, o Reino da Tormenta

Capital: Crovandir

Trebuck já foi um bom lugar para se viver. Um reino pacato de tradição campestre, com vilarejos nascendo em torno de fortificações e torres abandonadas. Um verdadeiro oásis entre Sckharshantallas e as Montanhas Sanguinárias. Mas então veio a Tormenta. E Trebuck nunca mais foi a mesma. O reino que já foi parte de Sambúrdia e que lutou pela independência agora precisa novamente reunir forças e lutar; desta vez contra um inimigo muito maior.

A regente Shivara Sharpblade não podia assistir calada ao cruel destino de seu povo. Reuniu a maior força militar da história, o Exército do Reinado, que preparou-se para o confronto final em Forte Amarid. Mas, inesperadamente, a Tormenta avançou e consumiu a fortificação, levando boa parte do exército consigo. Os reinos que haviam mandado soldados para lutar por Trebuck convocaram os sobreviventes para recuarem de volta aos lares. Mas Shivara não desistiu. Ao custo da própria dignidade, tornou-se regente de Yuden e, com a queda de Thormy, rainha de Deheon e imperatriz do Reinado. A cada dia que passa, a Tormenta torna-se mais forte. Mas Shivara e Trebuck continuarão lutando. Não se pode esperar menos de um lugar cujo nome na língua arcaica, o Ialkar, significa *liberdade*.

Lugares para conhecer: Crovandir, a capital e principal refúgio daqueles que estão fugindo das áreas afetadas pela Tormenta; **Prodd**, um vilarejo próximo a Pondsmânia onde histórias sobre contatos com fadas são comuns; **Tyros**, uma das poucas cidades que ainda prosperam no reino, cobiçada por Sckhar e atacada por monstros das Sanguinárias; e os **Campos de Barucandor**, um campo de refugiados onde fazendas estão sendo cultivadas para auxiliar as vítimas da tempestade rubra.

Lugares para evitar: Cidade Fortaleza de Coravandor, lugar que está sendo preparado para defender as fronteiras do reino e evitar que episódios como o de Forte Amarid se repitam; **Forte Arantar**, na divisa de Trebuck, que no passado já foi uma importante fortaleza, mas atualmente é habitada por veteranos que realizam longos e penosos interrogatórios antes de liberar os viajantes; e a **área de Tormenta** que ruge sobre o agora corrompido Forte Amarid. É próximo a eles que se encontra o que restou do Exército do Reinado.

Vantagem regional: Resistência à Tormenta

Por seu conhecimento e familiaridade com os terríveis males da Tormenta que atualmente ataca às fronteiras do reino, você é mais resistente a ela. Você recebe +3 em testes de R para suportar os efeitos da Tormenta. **+1 ponto:** além de receber Armadura Extra contra a Tormenta, você é capaz de reconhecer um lefou infiltrado com um teste simples de H.

Patrono: reino de Trebuck

Canção da Batalha: um bardo surge e entoa uma Marcha de Batalha para você e seu grupo (*Manual 3D&T Alpha*, pág. 102) até o fim do combate com efeito mínimo, ou por dois turnos em efeito máximo.

Espólio Vermelho: fragmentos de matéria vermelha fornecidos pelo Patrono conspurcam suas armas. Caso consiga um acerto crítico, você pode causar dano normal em criaturas que normalmente seriam imunes àquele tipo de dano em vez de dobrar a característica.

Soldado Real: um membro do Exército do Reinado Aliado (F0, H2, R1, A2, PdF2; Ataque Especial: PdF; teleguiado) surge para auxiliá-lo até o fim do combate. Após isso, há uma chance (1 em 1d) de que ele esteja louco devido à Tormenta e ataque também o grupo.

Tyrondir, o Reino da Fronteira

Capital: Cosamhir

As terras que hoje formam Tyrondir foram as primeiras a serem desbravadas pelos colonizadores expulsos de Lamnor. Estendendo-se por todo o istmo de Hangpharstyth, o processo de pacificação se deu através das batalhas travadas pela própria turba de colonos expulsando os bárbaros em direção ao norte. A partir da capital, Cosamhir, pouco a pouco o reino expandiu-se na direção sul até invariavelmente reencontrar Khalifor, a fortaleza que guardava as fronteiras com o continente de Lamnor.

Após poucos séculos, a rixa entre os dois lados deixou de fazer sentido e talvez Tyrondir pudesse ser o responsável pelo primeiro passo para a reunificação dos povos de ambos os continentes — se não fosse Thwor Ironfist e a Aliança Negra. O General bugbear unificou as tribos goblinoides do sul e avançou através de Khalifor, tomando a fortaleza. A cidade que oficialmente nunca fez parte do Reinado foi deixada à própria sorte, e através dela hordas de goblins avançaram. Atualmente, o sul do reino é um território de guerrilha entre humanos e goblins, com batalhas ocorrendo simultaneamente em toda parte. Muitos temem que Cosamhir tenha reconhecido a ameaça da Aliança tarde demais.

Lugares para conhecer: Cosamhir, uma das maiores metrópoles do Reinado, mantida pela intensa troca de mercadorias com Valkaria e outras importantes cidades vizinhas;

Pedro Netto (pedido nº51009)

Molok, onde está sepultado o corpo de Gillian Cloudheart e que se tornou uma espécie de oásis tranquilo em meio ao turbilhão da guerra; **Dagba**, oficialmente a nova última cidade de Tyrondir, hoje defendida pela ex-aventureira Sylene D'Albira e a **Vila Questor**, uma das poucas cidades costeiras do reino, regida por um aventureiro aposentado que esconde vários mistérios sobre o mar.

Lugares para evitar: Khalifor, a antiga fortaleza fundada dois séculos antes do Reinado e que agora serve de morada ocasional para o próprio Thwor Ironfist; **Montanha de Griffon**, um obstáculo natural para o avanço dos exércitos de ambos os lados; **Baía de Khalifor**, supostamente um bom lugar para navegar desde que você não tenha problemas com os kraken que vivem ali; e os **Bosques de Canora**, infestados por canários-do-sono, pequenos bichos carnívoros que devoram as vítimas adormecidas por seu canto...

Vantagem regional: Inimigo da Aliança Negra

Devido à ameaça de Thwor Ironfist, você aprendeu a lutar em desvantagem numérica contra goblins, hobgoblins, bugbears e orcs — os soldados da Aliança Negra, considerando-os Inimigos. **+1 ponto:** você pode gastar 2 PMs para replicar ataques com a mesma FA contra um número de Inimigos além do primeiro igual à sua R. Cada um deles tem direito a um teste próprio de FD para absorver o dano.

Patrono: reino de Tyrondir

Engenhoca Goblinoide: você recebeu do Patrono um estranho e inexplicável engenho goblinoide. Fora de combate ele irá funcionar uma única vez para realizar qualquer façanha aleatória para a qual foi criado e então explodirá causando 1 ponto de dano em você.

Primeiro Eu!: caso se encontrem em alguma situação de grande risco envolvendo goblins, a um sinal seu, soldados do reino surgirão para encobrir sua fuga por A+1 turnos. Durante este intervalo, fugir não é considerado uma derrota (ver *Manual 3D&T Alpha*, pág. 72).

Traidor do Movimento: caso seja capturado por goblinoides, você pode abrir mão de seu Patrono até o final da aventura em troca da liberdade, convencendo-os dessa maneira de que o grupo não é uma ameaça.

União Púrpura, os Reinos Menores

Capital: Grael

A União Púrpura nasceu com a instituição do Reinado, mas já existia muito antes disso. No passado, as tribos que hoje a formam dominavam terras em toda a região que hoje pertence à Yuden, Bielefeld e Portsmouth. Com a chegada dos colonizadores, os bárbaros tiveram que abandonar os lares e buscar refúgio ao norte, mas nunca desistiram de retomar o que consideravam seu por direito. As batalhas só tiveram fim graças à intervenção de Deheon, que os reconheceu como um povo soberano e livre. O nome do lugar provém do símbolo da maior das tribos, a Gurka Kahn — um estandarte púrpura com um punho ensanguentado no centro.

Pela natureza instável do lugar, a União muda constantemente. Reinos trocam de nome ou regente da noite para o dia e deuses são cultuados e esquecidos no período de poucos anos. Recentemente, milhares de bárbaros desta região foram infectados por simbiontes durante a passagem do funesto Exército da Tormenta por suas terras. Como resultado, alguns dos reinos internos caíram ou foram engolidos pela loucura causada pela tempestade rubra. Para muitos, a União Púrpura deixou de existir neste dia. Para tantos outros, a facilidade que este povo possui para absorver novas culturas e ideais apenas os colocaram um passo mais próximos do inevitável destino das demais nações.

Lugares para conhecer: Grael, a capital da União, que não pertence a nenhuma tribo específica; **Ghord**, centro do reino de Tah Par dominada pela tribo Gurka Kahn e centro da estranha magia ancestral dominada pelos bruxos locais; **Baakaan**, ao lado de Yuden e que traz grandes influências do reino da guerra; e **Gallean**, cidade-capital mais próxima de Bielefeld e que ainda se ressente das guerras do passado.

Lugares para evitar: qualquer outro reino menor dentro da União Púrpura é suspeito de abrigar uma grande quantidade de corrompidos pela Tormenta. Dentre esses, os mais famosos são **Tahnen**, onde habitam seguidores de Nimb; **Faran**, um reino com tradições ligadas aos druidas; **Hrarglark** com guerreiros violentos e inimigos dos Gurka Kahn… dentre vários outros que surgem e caem rápido demais para serem mapeados.

Vantagem regional: Barbarismo

Graças à descendência ligada a povos bárbaros, você tem afinidade com os modos selvagens. Você recebe duas especializações da perícia Sobrevivência e todos os testes deste grupo diminuem a dificuldade em um nível. **+1 ponto:** você é um bárbaro infectado pela Tormenta, podendo escolher um dos poderes do kit Criatura de Tormenta (pág. 132).

Patrono: reinos da União Púrpura

Carranca: uma escultura de tamanho variável e que permite que você e 1d companheiros interajam com espíritos. A cada turno, um personagem diferente e que esteja em distância corpo a corpo da carranca pode simular os dons da vantagem Xamã.

Meu Clã é Maior que o Seu: quando interagir com outros personagens, você pode anunciar que pertence ao clã de seu Patrono. Você recebe Intimidação por 1d turnos.

Paus e Pedras: parecem apenas um monte de entulho, mas ainda servem para bater. Mesmo desarmado, você ignora o redutor e pode atacar normalmente usando o que tiver em mãos como se tivesse a vantagem Adaptador.

Pedro Netto (pedido nº51009)

Wynlla, o Reino da Magia

Capital: Sophand

A magia tem um papel fundamental em Arton, mas mesmo assim, em boa parte dos reinos, tudo o que é ligado ao arcano é visto com desconfiança e temor. Não em Wynlla. Aqui encontra-se a maior concentração de estudiosos da magia do mundo. Sua criação está diretamente ligada à disputa por terras: Bielefeld e Tyrondir não queriam uma certa região, considerada assombrada. Intrigado, Wortar I, imperador da época, enviou o mago Karias Theuderufl para investigar esses eventos. Lá chegando, Karias descobriu que a magia ali funcionava de forma diferente. Karias pediu permissão a Wortar para fixar residência na região. O imperador fez mais do que isso: o tornou rei e lhe concedeu a posse de todo aquele lugar, pondo fim a dois problemas com uma única decisão.

Mesmo que surpreso com o inesperado título, Karias fez o máximo para transformar a região num reino que pudesse apoiar estudos mais aprofundados sobre o fenômeno. Incentivou a migração de famílias de profissionais relacionados a ofícios mágicos, além de sacerdotes de Wynna, a deusa da magia. Hoje toda Wynlla é tão dependente de magia que precisa importar víveres e outros produtos mais mundanos. Ao contrário do que se podia esperar, o reino não é visitado pela cidade voadora de Vectora. Muitos ligam este fato ao repúdio pela banalização da magia do prefeito Vectorius. Outros afirmam que este evita Wynlla temendo que toda a cidade caia ao passar próxima de algum dos escoadouros.

Lugares para conhecer: Sophand, a capital que cresceu em torno da moradia temporária do mago Karias; **Kresta**, a maior cidade portuária do reino e lugar onde se pode encontrar praticamente qualquer bugiganga ou poção mística; e **Coridrian**, a capital mundial dos golens e a responsável pela construção do golem gigante que enfrentou Mestre Arsenal.

Lugares para evitar: as **áreas de magia caótica** espalhadas pelo reino e que mudam constantemente de lugar. Nelas, a magia não funciona como deveria. Há também os escoadouros, onde qualquer poder ou item arcano *não* funciona; a **Floresta Suplicante**, formada por plantas retorcidas, e repleta de monstros de origem vegetal; a **Colina de Vidro**, uma montanha afetada por magia e que se torna transparente à distância e é repleta de monstros invisíveis; e o **Antigo Internato**, primeira tentativa de uma escola de magia do Reinado e que terminou com uma explosão que transformou os alunos em estranhas criaturas…

Vantagem regional: Mago Nato

Todos neste reino sabem muito sobre magia, mesmo que não estudem sobre ela. Quando estudam, então… Você gasta apenas metade dos PMs para utilizar as magias iniciais *ou* torna seu personagem apto a aprender magia mesmo que normalmente sua raça seja incapaz de tal feito. **+1 ponto:** para efeitos de cálculo de PMs, a R do personagem é dobrada (não afetando Pontos de Magia Extras).

Patrono: reino de Wynlla

Chapéu Mágico: quando precisar, você pode colocar as mãos dentro do chapéu (ou mochila, bolsos, detrás da orelha) e tirar dali alguma solução mirabolante preparada por seu Patrono. Não há como saber de antemão o que surgirá (tampouco se este objeto será útil naquela situação ou não).

Mago Oportuno: um mago de batalha Aliado (F0, H2, R1, A1, PdF2; Magia Elemental e Pontos de Magia Extras) se teleporta ao seu lado e o auxilia até o fim do combate.

Eu Fiz Isso?: seu Patrono conjurou sobre você (ou alguém de seu grupo) um efeito mágico qualquer que só acontece em determinadas situações previamente estabelecidas (sempre que coçar a cabeça, ou que deixar algo cair, por exemplo).

Yuden, o Exército com uma Nação

Capital: Kannilar

Yuden é uma das mais influentes e poderosas nações de Arton. Por muito tempo governada pela tirana família Yudennach, o reino foi moldado com o objetivo único de tornar-se o mais próspero de todo o Reinado; pela força, se preciso. Desde a política até a religião, toda a cultura é baseada na guerra. Militarmente incomparável, já foi considerada tão perigosa quanto a Aliança Negra ou a própria Tormenta. É dito que uma nação pode possuir um exército — mas no caso de Yuden é o exército que possui uma nação.

Há alguns anos, numa tentativa de selar definitivamente um acordo de paz com Deheon, o antigo imperador-rei Thormy ofereceu a mão da filha em casamento à Mitkov, o então príncipe e último regente de Yuden. A princisa, entretanto, não estava disposta a unir-se ao jovem ditador e acabou fugindo. Humilhado, Mitkov por fim desposou a rainha Shivara Sharpblade de Trebuck. A monarca que aceitou sujeitar-se aos Yudennach o fez por desesperada necessidade da força militar de Yuden para enfrentar a área de Tormenta no reino. Mas devido a uma brilhante estratégia de Thormy, Shivara não apenas assistiu à queda dos Yudennach do comando, como afastou a sombra da guerra entre os reinos. Pelo menos por enquanto, já que a possibilidade de uma revolta que culmine com a deposição da rainha e uma nova onda expansionista preocupa os reinos próximos.

Pedro Netto (pedido nº51009)

Lugares para conhecer: a capital **Kannilar**, extremamente organizada e que não aceita nenhum tipo de desordem dentro das muralhas; **Gallienn**, a cidade que guarda a Caverna do Saber onde repousa o artefato e sumo sacerdote de Tanna-toh, o Helladarion; **Warton**, sede do maior centro militar de Yuden e que, não por acaso, fica próxima da fronteira de Deheon; e **Drekellar**, responsável por criar e negociar cavalos de guerra com Namalkah.

Lugares para evitar: a **Floresta de Svalas**, parte do reino anexado por Yuden e onde ocorrem misteriosos desaparecimentos, especialmente de soldados e guerreiros; as **Montanhas Kovith**, uma pequena cordilheira de difícil acesso que já abrigou um grupo de rebeldes contrários ao domínio de Yuden; e a **Fortaleza Hardof**, a prisão mais temível de Arton.

Vantagem regional: Instrução Bélica

Você recebeu treinamento militar e sabe lutar em formação. Quando luta lado a lado com outros yudenianos, soma +1 na FA e FD para cada personagem que esteja engajado no mesmo combate em distância corpo a corpo, até um máximo de A aliados. **+1 ponto:** o personagem recebe um Ataque Especial (Treinado): por 1 PM adicional, ele independe da sorte do alvo, ignorando a rolagem de dados dele na FD (que será apenas H+A).

Patrono: reino de Yuden

Sim, Senhor! (1): um soldado de Yuden Aliado surge (F2, H1, R2, A1, PdF1) para ajudá-lo até o final do combate.

Sim, Senhor! (2): um sargento de Yuden Aliado surge (F3, H2, R2, A2, PdF1) para ajudá-lo até o final do combate. Este poder só pode ser usado caso o Aliado invocado por Sim, Senhor! (1) tenha sido derrotado.

Sim, Senhor! (3): um capitão de Yuden Aliado surge (F3, H3, R2, A3, PdF1) para ajudá-lo até o final do combate. Este poder só pode ser utilizado caso o Aliado invocado por Sim, Senhor! (2) tenha sido derrotado.

Zakharov, o Reino das Armas

Capital: Zakharin

Nenhum outro reino em Arton é tão ligado às armas quanto Zakharov. Peças ricamente ornamentadas são símbolo de status entre o povo e armas mágicas são consideradas verdadeiras heranças de família e valorizadas como em nenhum outro lugar de Arton. Nos primeiros anos após a fundação, o povo foi surpreendido pela presença de anões no reino. Como símbolo de amizade entre os povos, os mesmos entregaram ao então regente Folk Steelheart o machado Zakharin que pertenceu ao próprio Zakharov, o deus menor da força dos anões. Como retribuição, a capital e o próprio reino receberam seus respectivos nomes.

Infelizmente, pouco mais de um século após, membros da nobreza zakharoviana apareceram em público portando réplicas do Zakharin. Ofendidos, os anões se retiraram do reino e desde então várias tentativas de reaver os laços de amizade falharam. Recentemente, Zakharov foi atacada por uma área de Tormenta, abrigando o mais metódico e estudioso Lorde, Aharadak. Por muito tempo, esta nação foi vista como um coringa tanto pelo Império de Tauron quanto pelo próprio Reinado. Suas armas de excelente qualidade eram um trunfo precioso demais para ser descartado. Hoje, diante de tantas dificuldades, cada vez mais Zakharov acredita que pode contar apenas consigo mesma para resolver seus problemas.

Lugares para conhecer: a capital **Zakharin**, um dos principais pontos de comércio de armas de todo o mundo; **Yuvalin**, cidade de tradição mineira e principal fornecedora de minério desde o fim do contato com os anões; **Trokhard**, que graças ao sacrifício de um samurai é um dos raros lugares do Reinado onde armas tamuranianas são fabricadas e vendidas; e a **Cidade de Rhond**, onde vive o próprio deus das Armas e Armeiros de Arton.

Lugares para evitar: Tahafett, cidade fantasma que cresce em torno de uma espada amaldiçoada que impede os que ali entrarem de sair; as **Estepes do Norte**, habitada por bárbaros e orcs; o **Rio Lengarim**, onde um barqueiro fantasma arrasta as vitimas para a morte; a **Floresta de Kayalla**, lar de uma dríade que protege toda a região; a **Fortaleza de Destrukto**, antigo sumo sacerdote de Keenn, e a **Área de Tormenta de Zakharov**, liderada por Aharadak, o Destruidor.

Vantagem regional: Arma de Família

Como herança de família, você recebeu uma arma com a qual tem uma ligação especial. O poder da arma aumenta à medida que você fica mais experiente. O personagem recebe uma arma mágica do tipo Veloz (*Manual 3D&T Alpha*, página 120), podendo incluir Bônus Mágicos a ela pela metade do custo em PEs. **+1 ponto:** esta arma passa a ser um Aliado construído com a pontuação do personagem (e não um patamar abaixo). Ela pode inclusive ter consciência; se chegar a 0 PVs ela não morre (é um item mágico, afinal), mas não poderá usar vantagens nem se comunicar — apenas os bônus do item mágico permanecerão ativos.

Patrono: reino de Zakharov

Arma da Família (dos outros): seu Patrono lhe emprestou uma Arma Mágica com um bônus qualquer escolhido pelo mestre (*Manual 3D&T Alpha*, pág. 120). Contudo, sempre que tirar um crítico com ela, há uma chance de 1 em 1d de que ela se torne um item maldito (*Manual 3D&T Alpha*, pág. 124) até o fim da aventura.

Badulaques: seu Patrono fornece um acessório qualquer que permite que sua arma conjure uma magia previamente escolhida por ele, pelo custo normal em PMs.

Kit de Manutenção: ferramentas capazes de realizar uma manutenção rápida nas armas do grupo, aumentando a FA total de todos os ataques em +1 até o final da aventura.

Pedro Netto (pedido nº51009)

O Império de Tauron

Por um logo tempo, os reinos de Arton-Norte conviveram sob uma única bandeira, regidos por um poder central. Apesar de problemas internos constantes, perigos nem sempre passíveis de serem vencidos em definitivo ou uma tensão ininterrupta em que a paz estava constantemente ameaçada, a guerra jamais havia de fato se espalhado e a unidade nunca havia se encontrado realmente em perigo. Mas este tempo passou. Um rei dividiu a coroa em duas. E os minotauros foram a chave do conflito.

Desde os tempos mais remotos, o povo de Tauron, o deus da força de Arton, preparou-se para um dia formar um Império. E a partir do momento em que não havia mais nada para conquistar ao norte, voltaram todas as atenções para o sul, onde o Reinado humano se estabelecia. Cientes de que eram o povo mais poderoso, líderes do reino mais vasto da superfície e com a missão religiosa de impor o domínio do forte sobre o mais fraco, as tropas tapistanas marcharam. Anexando territórios aos próprios domínios, formaram o Império de Tauron. E o fizeram à força.

Ironicamente, o domínio e a escravidão imposta por Tapista não é visto por eles como algo maligno. Estão agindo de acordo com as crenças baseadas no culto a Tauron, o agora líder de todo o Panteão. Este prega que os mais fracos devem ser subjugados e protegidos pelos mais fortes. E as sucessivas investidas contra a Tormenta, o ataque do colosso de Mestre Arsenal e a crescente sombra da Aliança Negra havia enfraquecido o Reinado ao ponto dos reinos precisarem de proteção. Entretanto, o fato de verem as coisas por esta ótica não torna mais simples aos humanos tolerarem essa nova realidade.

Patrono: Nações do Império de Tauron

Embora o domínio hoje seja completo, ainda está longe de ser uma unanimidade. Os reinos pertencentes ao Império de Tauron podem adotar protegidos da mesma forma que os ligados ao Reinado. As missões serão relativas ao combate contra rebeldes que ainda não aceitaram a coroa do Imperator ou de espionagem e infiltração em relação a outros futuros alvos da expansão imperial.

Exigência: não minotauros protegidos pelo Império devem adotar os Códigos de Honra das 1ª e 2ª Leis de Asimov, mas em relação a minotauros. Já os próprios minos devem adotar a servidão à Tapista e ao Imperator como sua Devoção.

Pedro Netto (pedido nº 51009)

Tapista, o Reino dos Minotauros

Capital: Tiberus

Quando surgiu, Tapista era muito pouco além de uma frágil coalizão de tribos de minotauros que se uniram contra as tropas do Rei Orc que assolava a região. Hoje é um reino colossal, com cidades imensas cuja arquitetura rivaliza apenas com a dos anões. Não por menos, é o único povo que conseguiu construir pontes sobre o Rio dos Deuses. Com uma política baseada na escravidão e no domínio pela força, o reino dos minotauros recentemente avançou através das fronteiras vizinhas em uma série de batalhas rápidas e fulminantes, derrubando pontos estratégicos e dobrando o até então invencível Reinado.

Tapista é hoje o maior reino não humano de Arton e atual capital do Império de Tauron, o segundo conglomerado de nações desde que Rei-Imperador Thormy se viu forçado pelos exércitos tapistanos a "dividir a coroa em duas". Se no passado o princeps Aurakas precisava lidar com uma série de problemas relacionados ao convívio com o Reinado, em especial devido ao comércio de escravos, após as Guerras Táuricas, com o próprio Thormy servindo como escravo, Aurakas não precisa explicar mais nada.

Lugares para conhecer: a capital **Tiberus**, a Cidade dos Reis onde vivem Aurakas e o Senado e representa o centro político do Império de Tauron e de onde partem as cinco largas vias pavimentadas que cortam todo o reino de Tapista; **Marma**, à margem do Rio dos Deuses que além de ser o principal porto do reino também é a única cidade dali que recebe Vectora; e **Calacala**, onde está situado o maior farol de Arton e abriga a melhor frota marinha de Tapista com dezenas de navios de guerra movidos a remos por escravos.

Lugares para evitar: Foz, uma ilha de piratas situada na fronteira com o reino de Petrynia; **Tile**, uma vila de mineiros constantemente atacada por ogros e goblinoides; **Boren**, responsável pela produção de lenha do reino mas atacada por criaturas mágicas que vivem na floresta de Naria; e o **Charco de Possum**, habitado por dragões negros e que oculta atividade sszaasita.

Vantagem regional: Lógica Táurica

Tapista é um lugar único em vários aspectos. Não minotauros deste reino compartilham da Mente Labiríntica e nunca se perdem em masmorras, túneis e corredores. Já minotauros, pela natureza dominante da raça, recebem um bônus em testes de R igual a metade da própria F. **+1 ponto:** qualquer personagem que lute ao lado de um tapistano recebe temporariamente a vantagem Ataque Combinado (ver pág. 59).

Patrono: reino de Tapista

Bússola Labiríntica: um aparelho com uma agulha encantada que sempre aponta para uma saída de um labirinto (não, necessariamente, a saída mais rápida ou mais próxima).

Toga Tapistana: uma vestimenta típica de Tapista, usada por sábios e filósofos. Ao utilizá-la, todos os testes das perícias Ciência e Arte diminuem a dificuldade em um nível.

Venda da Coragem: aparentemente um tecido comum que, quando colocado sobre os olhos, torna o personagem completamente imune ao medo (seja ele natural ou mágico). Porém, ele passa a ser considerado Cego (*Manual 3D&T Alpha*, pág. 41). Colocar ou remover a venda é considerado um movimento.

Fortuna, o Reino da Boa Sorte

Capital: Nimbarann

Apesar dos habitantes de toda Arton terem para si superstições e crendices, em nenhum outro lugar elas são levadas tão a sério quanto em Fortuna. Desde que foi fundado por dois aventureiros perdidos, os rumos de Fortuna estiveram ligados ao acaso. Até há bem pouco tempo, mesmo as mais importantes decisões dos regentes eram tomadas pelo resultado de um lance de moedas ou dados. Não sem motivo que Nimb — deus da sorte e do azar — é a divindade mais cultuada neste reino.

As Guerras Táuricas afetaram o modo de vida caótico do reino. A população é uma das que mais sofre para adaptar-se aos rígidos modos tapistanos. Também é a que mais fortemente resiste à escravidão imposta pelos minotauros. Os dogmas de força e estoicismo dos tapistanos contrastam diretamente com os rituais de proteção, talismãs e superstições dos nativos. Fortuna também tornou-se refúgio de muitos dos criminosos fugitivos de Altrim, capital de Petrynia, que buscam no reino vizinho o isolamento de algumas vilas mais distantes.

Lugares para conhecer: a capital **Nimbarann** que abriga o maior templo a Nimb de todo o mundo; a cidade de **Luvian**, parada obrigatória para os peregrinos que viajam para a capital; o **Bosque da Boa Sorte**, que esconde um poço que serviria de porta de entrada para Al-Gazara, reino divino de Nimb; o **Templo de Kori-Khodan**, um suposto semideus que através da adoração dos habitantes daqui aspira ascender à divindade.

Lugares para evitar: a vila de **Karitania**, acometida há tempos pela maldição do lobisomen que infecta todos os habitantes a cada anoitecer; a **Cabana da Velha Garianne**,

Pedro Netto (pedido nº51009)

uma feiticeira que, no passado, teria feito todos os bárbaros da região enlouquecerem de amor; a **Fortaleza de Asidon**, uma sede decadente da igreja de Keenn que hoje é dominada por criminosos; e a **Torre da Fúria**, um gigantesco golem que pode perseguir qualquer um que se coloque em seu caminho.

Vantagem regional: Supersticioso

O povo de Fortuna tem o costume de fazer diversos tipos de simpatias contra o azar. E de vez em quando elas funcionam! Caso falhe em algum teste, você pode gastar 2 PMs para efetuar uma nova rolagem, devendo assumir esse resultado. **+1 ponto:** você conta com um amuleto que lhe garante um bônus de um nível em qualquer teste de perícia realizado com ele.

Patrono: reino de Fortuna

Amuleto da Sorte (ou quase): um amuleto simples que garante um sucesso automático em qualquer teste, bastando para isto anunciar o gasto de 1 PM. Contudo, esse mesmo personagem irá falhar automaticamente no próximo teste que o mestre exigir.

Proteção Contra o Azar: uma vez ativa, a proteção contra o azar anula até o fim da aventura todas as rolagens 6 daquele personagem. Isto evita que ele falhe em boa parte dos testes (mas também anula seus críticos).

Coroa ou Não Coroa: antes de um combate, escolha cara ou coroa e jogue uma moeda. Se acertar, todo seu grupo recebe um bônus de FA+2 em todos os ataques até o fim da batalha. Caso contrário, para você e todos os seus companheiros, todos os efeitos que custam PMs terão um acréscimo de +1 no custo até o fim do combate.

Lomatubar, o Reino da Praga

Capital: Barud

Os colonos que fundaram Lomatubar descobriram cedo que esta região densamente habitada por orcs não seria facilmente conquistada. Uma série de conflitos se seguiram até há pouco mais de cem anos, quando o mago Thursten Covariel anunciou a descoberta de uma doença mágica que afetava apenas os orcs. Esta doença — apelidada de Praga Coral devido ao estado lastimável em que deixava as vitimas — virou a guerra em favor da humanidade. Os orcs foram praticamente dizimados e por várias décadas esse feito foi celebrado. Até bem pouco tempo atrás, quando a Praga retornou em vários pontos do reino infectando humanos, animais e plantas, transformando-os em algo novo. Em algo pior.

Ironicamente, os próprios orcs acabaram se tornando imunes à doença e multiplicaram-se. Durante as Guerras Táuricas, marcharam sobre as cidades de Lomatubar em busca de vingança — e teriam conquistado esse intento, se não fosse pela resposta rápida das legiões táuricas. Hoje, o reino permanece isolado pelo Império de Tauron, e suas fronteiras foram fechadas. Os sobreviventes vivem em um equilíbrio precário, praticamente abandonados por todos que não forem loucos o suficiente para entregarem-se à própria Praga Coral.

Lugares para conhecer: Barud, a capital que se mantém relativamente intocada pela doença, impedindo a entrada de qualquer um que apresente os sintomas; **Ralandar**, onde a cura nos primeiros estágios tem sido possível graças a fé em Lena, a deusa da cura; a **Torre de Covariel**, o responsável pela Praga e que talvez esconda segredos que possibilitem a criação de uma cura; e o **Deus Pinheiro**, uma gigantesca árvore que teria sido uma divindade no passado, amargurada devido à morte de todos os seus devotos.

Lugares para evitar: Sordh, a primeira cidade humana infectada, isolada e repleta de mortos-vivos que arrastam-se atrás de novas vitimas; **Kurikondir**, a maior cidadela orc de toda Lomatubar, oculta em algum ponto das Montanhas Gull-Kor; a **Floresta de Donerialar**, praticamente deserta, habitada apenas por monstros criados pela Praga; e o **Pântano Proibido**. Com um nome desses, quer motivo maior para *não* entrar ali?

Vantagem regional: Resistência a Doenças

Em uma tentativa desesperada de afastar a praga, o povo de Lomatubar tenta se proteger contra todas as doenças desde a mais tenra idade e mantém esse hábito por toda a vida. Por isso, são imunes a qualquer doença não mágica — o que infelizmente não inclui a própria Praga. **+1 ponto:** você será um dos raros infectados que sobreviveu à Praga Coral e recebe A+1, F+1 e Monstruoso. Também é imune a venenos comuns — porém, a praga não pode mais ser curada em você.

Patrono: reino de Lomatubar

Amuleto Órquico: um estranho emaranhado de ossos presos com cabelos que, por algum motivo, fazem com que outras pessoas o confundam com um orc o tempo todo. O efeito às vezes perdura por algum tempo mesmo *sem* o amuleto.

Máscara (arretada) da Peste: usada por curandeiros, esta máscara que tem a aparência de uma ave carniceira torna o personagem imune à Praga Coral enquanto for usada. Devido ao aspecto mórbido, ela também cancela a vantagem Aparência Inofensiva do usuário (caso ele a tenha).

Olhada da Toupeira Coral: um animalzinho com a estranha habilidade de farejar Feiticeiros Vermelhos, pessoas vis que se sujeitaram ao contágio da Praga Coral em busca de poder. Uma vez encontrada por ela, a Toupeira Coral irá voltar-se dramaticamente na direção em que o inimigo se encontra, agindo como se fosse uma bússola.

Pedro Netto (pedido nº51009)

Petrinya, o Reino das Histórias Fantásticas

Capital: Altrim

Outrora um lugar pacato, Petrinya tornou-se famosa devido a Malpetrim, cidade que foi palco de diversas aventuras onde o futuro de Arton esteve em jogo. Atraindo um grande número de heróis repletos de ouro e disposição para gastá-lo, a *cidade dos aventureiros* serviu de exemplo para todas as vilas vizinhas que passaram a espalhar boatos — muitas vezes exagerados — sobre novas possibilidades de aventura. Esse costume difundiu-se de tal maneira que bardos costumam arrematar as mais fantasiosas histórias com a frase "aconteceu em Petrinya".

Notoriamente, desde a fundação do reino pelas mãos do lendário Cyrandurr Wallas, esse sempre foi um lugar repleto de heróis. E os minotauros sentiram essa verdade na pele quando invadiram os domínios do reino, tentando dominá-lo como haviam feito nas regiões vizinhas. Ao contrário dos organizados exércitos e milícias do Reinado, aqui o que choveu sobre as tropas táuricas foram grupos de aventureiros, com táticas diversas, movimentos imprevisíveis, magia e armas mágicas. Em Malpetrim, ocorreu o impensável: os minotauros reconheceram a força desta cidade e a pouparam. Por hora.

O acordo de paz — ainda que meramente um subterfúgio de ambos os lados para prepará-los para um novo confronto — vem sendo mantido sem grandes incidentes. Os minotauros testam as defesas do lugar o tempo inteiro, da mesma forma que os aventureiros dali fazem o máximo possível para resistir aos invasores, libertar escravos e lutar pelo que acreditam. Nem a fuga do rei Godin Idelphratt ou a presença de um governo tapistano regulando as ações do Conselho parecem diminuir a certeza de que uma nova revolta contra o reino dos minotauros irá ocorrer a qualquer momento.

Lugares para conhecer: Altrim, uma gigantesca capital portuária onde o crime foi praticamente dizimado devido à pesada presença de minotauros nas ruas; **Fauchard**, cidade que, apesar dos boatos sobre uma fera adormecida em uma das ilhas próximas, cresce a olhos vistos; **Trandia**, um segundo ponto de partida de aventureiros que desejam conhecer a ilha de Galrasia; e **Curanmir**, onde supostamente o mítico Cyrandurr Wallas teria morrido em confronto com seu arqui-inimigo, o Feiticeiro Negro.

Lugares para evitar: as **Montanhas Kenora**, repletas de orcs, ogros e gigantes; os **Grandes Bosques**, uma imensa área florestal nunca devidamente mapeada; o **Planalto dos Kobolds**, onde centenas destas criaturas se escondem; os diversos portos próximos demais ao **Mar Negro**, notório território de piratas; e a própria cidade de **Malpetrim**, repleta de aventureiros dispostos a enfrentar o próprio Império de Tauron, se for preciso.

Vantagem regional: Contador de Histórias

Todos os habitantes de Petrinya são exímios contadores de histórias, recebendo gratuitamente a especialização Lábia ou Atuação. Além disso, para eles, testes dessas perícias sempre são considerados Fáceis. **+1 ponto:** sempre que você realizar alguma ação heroica (como enfrentar criaturas muito mais fortes ou vários adversários ao mesmo tempo), pode pagar 5 PMs para dobrar a H por um número de turnos igual à própria Resistência.

Patrono: reino de Petrynia

Anel Detector de Mentiras: uma joia sem cor definida que torna-se azul quando o usuário mente e vermelha quando diz a verdade. Apesar de incrível, a joia não consegue distinguir se a história é real ou não caso o contador do causo também não tenha plena certeza sobre isso.

Relíquia de Cyrandurr: uma bugiganga qualquer que, supostamente, teria pertencido ao lendário Cyrandurr Wallas. Aquele que estiver de posse dessa tem mais facilidade para fazer com que os outros acreditem nele, não importando o quão deslavada seja a mentira que está contando.

Morfador: a origem deste infame artefato perdeu-se no tempo. Ao ser utilizado, as suas roupas e a de outros quatro companheiros mudam de cor (para vermelho, amarelo, rosa, azul e preto… mais raramente verde e branco) e garantem Pontos de Vida Extras até o fim do combate, quando revertem para as cores normais.

Protetorado de Roddenphord, o Reino da Guloseima

Capital: Hockly

Os colonos que fundaram este reino são lembrados como os primeiros a entrar em contato com Tapista, algo que mudaria para sempre não apenas a própria história, mas também a de todo o Reinado. Fundado pela família Hershey — que daria o primeiro nome ao lugar — o reino foi precariamente administrado por esses por várias gerações. Além dos problemas internos, ataques de goblinoides e de piratas eram constantes. Num desses, contudo, a vítima foi uma caravana mercante de Tapista. A guarda táurica retaliou quase imediatamente, ficando frente a frente com a fraqueza do reino vizinho. O instinto de proteger os mais fracos levou Tapista a proclamar Hershey como protegido e mais recentemente tomá-lo protetorado, renomeando-o para Roddenphord.

Pedro Netto (pedido nº51009)

Hoje sabe-se que toda a pretensa proteção era apenas parte das razões para o envio de tropas através das fronteiras do Reinado. Por anos os impostos tapistanos quase arruinaram Hershey. Foi o advento do Gorad — uma guloseima em barras feita com leite, açúcar e frutas — que salvou as finanças do lugar.

Nesses breves anos em que a segurança era mantida por Tapista e o ouro garantido pelo comércio da guloseima, o pequeno reino prosperou. E a situação atual não difere de certa forma da anterior. Reconhecer o Império de Tauron ou o Reinado como soberano faz pouca diferença para o povo dali.

Lugares para conhecer: Hockly, a capital do reino, há muito sob o domínio táurico e o crescimento acelerado dela prossegue; **Swonn**, uma das primeiras cidades tomadas pelos minos e local do primeiro templo em honra a Tauron no reino; **Arvhoy**, o verdadeiro berço do Gorad e até hoje considerado a capital do doce em toda Arton, forçosamente pacificada após a primeira revolta dos escravos que ainda agem às escondidas nas regiões próximas.

Lugares para evitar: Ashven, a antiga e decadente capital reergue-se a olhos vistos desde a morte do antigo patriarca e a ascensão de Almond, que supostamente planeja uma revolta; as **Montanhas Rourben**, onde esconde-se um gigante solitário chamado Langley; **Cratus**, a intricada cidade de minotauros que teve origem em um acampamento provisório das tropas; e as **Fazendas Malditas**, assombradas por um teimoso morto-vivo.

Vantagem regional: Reserva de Energia

Este reino é o berço do gorad, um doce único em todo o mundo. Todo habitante de Roddenphord é capaz de gastar 1 PM para produzir 1d barras de gorad por dia. Essas curam por dia um número de PVs igual à R de quem as come. **+1 ponto:** você recebe um adicional de +2 em todos os testes de R.

Patrono: Protetorado de Roddenphord

***Mais* Gorad?:** acreditando que talvez você não tenha gorad suficiente, o Patrono resolveu lhe entregar mais um pouco, por via das dúvidas. Esse é idêntico ao gorad garantido pela vantagem regional do Protetorado de Roddehenford, Reserva de Energia.

Velho Balde: um balde de ordenha já bastante amassado que pode ser utilizado para transformar qualquer vaca que encontrar no reino em um Familiar seu (F2, H0, R1, A0, PdF0; Aparência Inofensiva).

Voto de Cabresto: valendo-se da influência do Patrono, você é capaz de convencer H+1d indivíduos a concordarem com seus termos, mesmo que estes sejam visivelmente desvantajosos para a maioria. Situações que colocarão a vida desses em risco garantem o direito a um teste de R para negar o efeito.

Tollon, o Reino da Madeira

Capital: Vallahim

O reino de Tollon é chamado assim devido a uma árvore de mesmo nome que cresce apenas em suas fronteiras. A madeira negra é de ótima qualidade e, quando usada para fabricar armas, estas causam dano como se fossem mágicas. Tal qualidade tornou a madeira de Tollon muito cobiçada e fez dos nativos desse reino exímios lenhadores. Ainda assim, a colonização foi difícil. Toda região é tomada por florestas densas, sem campos ou grandes clareiras, o que obrigou os desbravadores a literalmente abrir caminho pela floresta.

Apesar do povo trabalhador e ordeiro de Tollon ter uma índole semelhante aos minotauros, a ideia da escravidão imposta por eles não é tolerada pelos tollenienses. Como resultado, esse foi o reino que mais sofreu baixas durante as Guerras Táuricas e só capitularam devido à repressão enérgica dos invasores que chegaram a derrubar várias das árvores sagradas de Follen, habitada por druidas, para provar a própria supremacia. Hoje, o reino segue relutante às normas do Império, apesar de não assumir os costumes dos invasores.

Lugares para conhecer: a capital **Vallahim** é o que mais próximo Tollon tem de uma grande cidade; **Troddar**, até onde se sabe a única cidade anã de porte considerável fora de Doherimm; **Follen**, uma cidade construída no topo de árvores tratadas por magia.

Lugares para evitar: o **Bosque de Allihanna**, uma área protegida pelos druidas e cujo acesso é proibido; o **Mangue**, uma floresta flutuante infestada de crocodilos; o **Jardim das Estátuas de Adhurraraim**, repleto de estátuas de madeira e habitado por um homem sem língua cujo passado é encoberto por mistérios; e as **Cavernas dos Trolls**, espalhadas por todo o reino e repletas dessas criaturas vegetais que regeneram-se rapidamente.

Vantagem regional: Arma de Madeira Mágica

Todo nativo de Tollon recebe uma arma de madeira negra mágica, que apesar de não garantir nenhum bônus é capaz de ferir criaturas que sejam vulneráveis apenas a magia e armas mágicas. **+1 ponto:** você recebe uma arma com os mesmos benefícios de uma Arma de Madeira Tollon (veja a caixa de texto na próxima página). Além disso, pode comprar bônus mágicos para ela pela metade dos PEs.

Pedro Netto (pedido nº51009)

Patrono: reino de Tollon

Afiador de Machados: manter uma ferramenta bem-cuidada é o que separa amadores de profissionais. Caso utilize o Afiador diariamente, você receberá um bônus de FA+2 em todos os seus ataques. Caso esqueça, o bônus estará disponível novamente apenas no dia seguinte.

Berloque de Madeira: um enfeite feito de lascas de madeira tollon, entalhada em forma de folha. Ele tem a capacidade de "guardar" PMs (em até R pontos, no máximo) para serem resgatados pelo personagem posteriormente caso precise.

Botas de Escalar: repletas de ganchos, pinos e pregos, estas botas permitem que você escale qualquer superfície livremente em velocidade normal (ou com o dobro da velocidade caso possua a especialização Escalada).

A Liga Independente

Logo após as Guerras Táuricas, a coroa do Reinado voltou a se partir. Dessa vez não por violência ou inimizade, mas sim pelo desejo de independência. Os eventos trágicos nos anos após a guerra contra a Tormenta, desde o ataque de Arsenal até a quebra do Reinado, preocuparam Erov Kadall, membro do conselho de Nova Ghondriann. Para ele, ninguém parecia dar importância aos "pequenos problemas" de reinos mais afastados. Ao invés de enviar ajuda, o reino-capital pedia que eles enviassem homens para lutar em outros lugares!

Como o então regente, Wyrr Thorngrid, não parecia enérgico o bastante, o conselho o substituiu por Kadall. Esse chamou de volta os soldados do reino que serviam no Exército do Reinado e deixou de pagar os impostos a Deheon. Por fim, apresentou uma declaração de independência à recém-coroada Rainha-Imperatriz Shivara Sharpblade. Para a surpresa de muitos, Shivara reconheceu o pedido, decidida a não impor tirania a nenhuma nação.

O ato de Kadall era premeditado e Callistia logo uniu-se à independência deste. Este reino também vinha sendo ignorado e a rivalidade com Namalkah foi o catalisador da separação. A maior surpresa, porém, foi a adesão de Sallistick. Os habitantes descrentes dos deuses sempre foram fiéis ao Reinado. Cogita-se que o espírito independente tenha provocado o desligamento. Hoje a Liga Independente é formada por reinos com pouco poderio militar, focado nos próprios problemas. Os impostos são baixos e as leis frouxas. Todos são bem-vindos, desde que jurem lealdade à nova pátria, inclusive criminosos e desertores.

Arma de Madeira Tollon (10 PEs)

Essa madeira escura e de ótima qualidade nasce apenas no reino de Tollon (que recebeu esse nome devido à árvore). Quando usada para fabricar armas, essas provocam dano como se fossem mágicas, além de serem capazes de absorver completamente o dano de uma magia uma vez ao dia e devolvê-lo no turno seguinte como um bônus na FA. Caso não seja liberada, a energia se dissipa.

Patrono: Países da Liga Independente

Os países da Liga cuidam de tudo à própria maneira. Se questionados, afirmam que os problemas que hoje enfrentam não diferem em nada de tempos idos e que como sempre devem cuidar dos próprios assuntos sem arcar com qualquer tipo de preocupação com as nações vizinhas. Quando adotam protegidos, estes reinos os enviam em missões estritamente voltadas para situações dentro de suas fronteiras.

Exigência: a única exigência para ser adotado como protegido pelas nações da Liga é de não se envolver com os problemas ligados aos outros reinos que não sejam Callistia, Nova Ghondriann e Sallistick.

Callistia, o Reino sob Ataque

Capital: Fross

Callistia nunca passou por períodos de guerras, conflitos ou perturbações. De fato, por tanto tempo foi um lugar tão pacato que muitos sequer sabiam de sua existência. A economia e cultura são essencialmente ligadas à pesca nos inúmeros ribeirões, rios e regatos que transbordam nessas terras. E a mudança de reino ou de império não influenciou em nada a vida dos habitantes. Para o pacato povo pesqueiro, pouco importa quem governa. Tudo o que desejam é uma vida tranquila à beira-rio.

Mas os deuses tinham outros planos. A Tormenta rugiu próxima demais e a matéria vermelha penetrou fundo na terra. O toque maligno atingiu uma rede de cavernas inundadas nas profundezas, isoladas da superfície por eras, onde criaturas ferozes se desenvolveram até serem expulsas dali. Tão assustadas quanto ferozes, passaram a atacar pequenas cidades da superfície. Os moradores os apelidaram pelo agourento nome de "lursh lyin", os *tiranos das águas*. Para parte do Reinado, tais monstros são apenas invencionice dos nobres locais. Não seria a primeira vez que tais histórias seriam contadas apenas para chamar a atenção. Infelizmente, a ameaça é real. Até então, apenas grupos esporádicos de aventureiros têm se colocado entre eles e as vidas dos ribeirinhos.

Lugares para conhecer: a capital, **Fross**, que cresceu na confluência dos rios Vermelho e dos Deuses e se orgulha de ser a Cidade com Dois Portos; **Ankhorandir**, a velha capital que se agarra como pode na antiga dignidade e pompa; **Tyros**, uma das raras cidades que não ficam próximas a um rio no reino (e por isto é mal-vista pelas outras vilas); além de **Zuri** e **Darian**, que devido às disputas entre os nobres foi dividida em duas, uma de cada lado do rio.

Pedro Netto (pedido nº51009)

Lugares para evitar: o **Rio Zurdar**, um dos mais importantes de Callistia por cortar o reino de ponta a ponta (pesadamente taxado por todos os proprietários de terras ribeirinhas); a **Quebra Pedra**, uma das raras cachoeiras do reino, com cinquenta metros de altura e cujas águas teriam propriedades curativas; o **Charco da Velha**, cuja única habitante afirma viver ali desde muito antes da formação do reino; o **Rio Movente**, um estranho fenômeno que faz com que um rio inteiro surja e desapareça a cada lua cheia; e o **Desbravador**, a carcaça de um navio fantasma que emerge de tempos em tempos no Rio dos Deuses.

Vantagem regional: Amigo das Águas

Acostumados à vida nos rios, os nativos recebem duas das seguintes especializações: Pescaria, Canoagem, Mergulho ou Natação e a dificuldade nos testes nesses campos são sempre Fáceis. **+1 ponto:** você pode se mover sob a água em velocidade normal. Além disso, recebe Armadura Extra contra dano Químico (água) e magias da escola Elemental (água).

Patrono: reino de Callistia

Sorataru: um estranho conjunto de anzol e espada e que pode ser usado tanto para pescar (testes de pesca diminuem a dificuldade em um nível) quanto para lutar (FA+1 até o fim do combate *ou* a vantagem Membros Elásticos até o fim do turno).

Jangadeiro: um jangadeiro (F1, H2, R0, A0, PdF0; Esporte) se aproxima do grupo e oferece uma carona rio abaixo (ou acima, quem sabe).

Pé de Pato: estranhos calçados que atrapalham a movimentação em terra firme (metade da velocidade normal), mas permitem velocidade normal dentro da água (ou em velocidade máxima, caso o personagem já possua outro poder que garanta esta habilidade).

Nova Ghondriann, o "Novo Lar"

Capital: Yukadar

A primeira Ghondriann foi a responsável pela Grande Batalha que culminou na expulsão dos derrotados na direção do continente norte, evento este que viria a dar origem ao Reinado. Por isso, todos os nativos daquele reino foram por muito tempo vítimas de preconceito. Apesar dos verdadeiros culpados serem os nobres que instigavam a guerra e forçavam o povo a lutar, o repúdio por parte dos demais exilados os acompanhou até hoje. A força motriz que moveu o povo de Nova Ghondriann por séculos foi a vontade dos governantes em apagar esse estigma e provar que nem todos os habitantes do reino tinham má índole.

Infelizmente, nem tudo saiu conforme os planos. Os bárbaros que ali viviam — membros de uma tribo matriarcal chamada Lulakk-Nóck — desprezaram o acolhedor povo ghondriano e os amaldiçoaram. Desde então, a maior parte dos filhos entre dois habitantes cuja ascendência remete aos primeiros colonizadores falecem logo após o parto. Estrangeiros parecem não ser afetados, mas de qualquer maneira a população total do reino vem caindo. Ironicamente, o pacífico regente Wyr Thorngrid foi recentemente deposto por Erov Kadall. O então conselheiro dizia-se preocupado com a situação difícil do Reinado e, após assumir o trono, exigiu a independência do reino a Lady Shivara. De forma surpreendente, foi atendido. Esse ato inédito foi visto como traição por boa parte dos demais reinos, o que derrubou por terra todos os esforços em contrário nos últimos séculos.

Lugares para conhecer: a pacata capital **Yukadar**, onde o porte de armas é proibido; **Crisandir**, principal concorrente de Fross, a cidade portuária do reino vizinho; **Norba**, uma cidade infestada por esquilos que são amestrados pelos moradores para realizar tarefas simples; e o **Lar de Marah**, um local para reabilitação de criminosos onde é impossível realizar qualquer ato violento.

Lugares para evitar: o **Buraco de Jorsharif**, originado pela mistura de poções diversas e que aparentemente não têm fundo e as várias regiões do reino habitadas pelos nômades Lulakk-Nock. Estes bárbaros são extremamente desconfiados e arredios aos costumes civilizados e reagem violentamente a qualquer tipo de influência ghondrianna.

Vantagem regional: Autoconfiança

O povo deste reino há muito tempo aprendeu que não receberá ajuda de ninguém devido ao passado obscuro e por isso são particularmente aptos a sobreviver por conta própria. Todo nativo do reino considera R×6 para o cálculo de PVs *ou* de PMs. **+1 ponto:** personagens ghondriannos são vitimas da Maldição e recebem uma arma mágica Assassina (*Manual 3D&T Alpha*, pág. 120).

Patrono: reino de Nova Ghondriann

Queeeeijo: um bom e velho queijo ghondrinn à base de leite e ervas raras, capaz de restaurar as forças de quem o come. Uma porção é suficiente para alimentar 1d personagens por um dia.

Tapeçaria Fina: a tapeçaria de Nova Ghondriann é uma das mais famosas do Reinado, repleta de desenhos intrincados (e algumas vezes misteriosos). Uma vez utilizada, ela garante os mesmos efeitos do diagrama arcano da vantagem Alquimista H vezes até o fim do combate. Ou o dobro disto, caso você seja Alquimista.

Um Fio de Cabelo no Seu Paletó: como todos nesse reino usam longos cabelos presos em tranças, você acabou reconhecido como alguém de Nova Ghondriann e passou a receber Má Fama em relação aos que notaram isso.Em contrapartida, você não será penalizado em PEs caso descumpra algum Código de Honra ao interagir com eles.

Pedro Netto (pedido nº51009)

Salistick, o Reino sem Deuses

Capital: Yuton

O reino de Salistick é conhecido como um lugar esquecido pelos deuses. Mas isso não significa tratar-se de um reino decadente. Foram os próprios salistienses que perderam a fé nas divindades, às quais acusam de ignorar os problemas dos mortais, jogando com a vida e a morte daqueles que lhes prestam homenagens e orações. Em resposta, os deuses parecem ignorar o reino. Magias da escola Branca tem efeitos mínimos dentro das fronteiras. Devido ao fato da magia curativa não funcionar no reino — aliado à ausência quase total de clérigos e templos aqui — os nativos desenvolveram a medicina a níveis inigualáveis em Arton. Tamanha é a habilidade destes doutores, que vários deles foram enviados para o reino vizinho, Lomatubar, para estudar e combater a Praga Coral.

O desligamento político do reino sem deuses do restante do Reinado trata-se muito mais de um reflexo do pensamento independente dos habitantes do que qualquer querela ou desavença. Há quem acredite que tal atitude foi tomada para evitar que o reino precise escolher um lado, tratando os habitantes tanto do Reinado quanto do Império de Tauron sem distinção. Tal atitude pode ter aspirações nobres, mas muitos enxergam tal decisão com descrença. No caso de uma guerra aberta, talvez Salistick simplesmente não tenha opção além de submeter-se a um exército invasor.

Lugares para conhecer: Yuton é a cidade mais antiga do reino e também a capital. É onde está situado o **Colégio Real de Médicos**, principal formador de doutores de todo o mundo; **Ergônia**, uma cidadela onde as plantas crescem misteriosamente rápido; e **Qualist**, uma das principais cidades portuárias do reino.

Lugares para evitar: a **Floresta das Grandes Sombras**, com árvores muito maiores do que em qualquer outro ponto do reino e que supostamente seria habitada por entes; o **Pântano dos Vermes**, habitado por um perigoso dragão negro e mortos-vivos; e a **Ponte das Almas**, que deveria ligar Salistick a Namalkah mas que devido a uma estranha maldição, nunca ficou pronta.

Vantagem regional: Conhecimentos Médicos

Todos os habitantes de Salistick conhecem formas básicas de tratar ferimentos ou doenças simples de forma não mágica, recebendo a especialização Primeiros Socorros, e os testes nestes campos sempre são considerados Fáceis. **+1 ponto:** o personagem recebe a perícia Medicina. Além disso, os resultados desta sempre surtem o dobro do efeito normal na metade do tempo.

Pedro Netto (pedido nº51009)

Patrono: reino de Salistick

Remédio Caseiro: um remédio capaz de curar 1d PVs *ou* interromper os efeitos de qualquer doença não mágica, uma vez ao dia.

Bandagens e Antisséptico: graças a itens fornecidos pelo Patrono, a dificuldade de seus testes da perícia Medicina diminuem em um nível *ou* os efeitos de cura e recuperação de PVs pela perícia se tornam iguais à sua H.

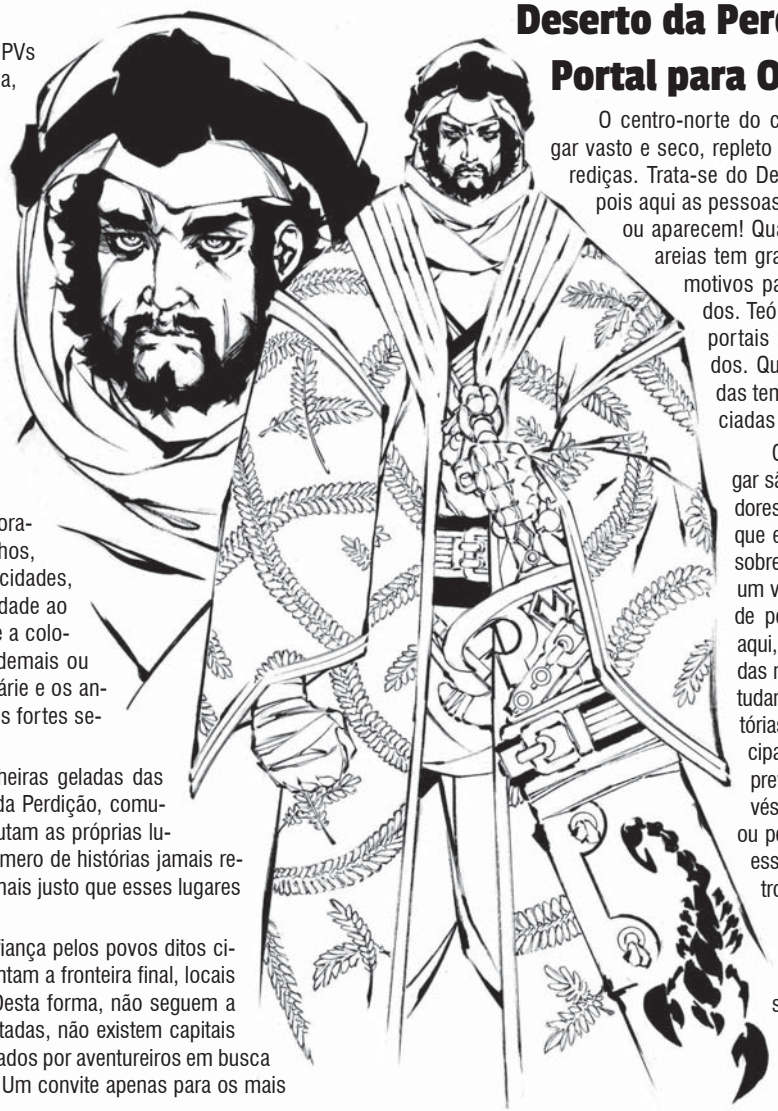
Livro de Medicina Desatualizado: um item com instruções capazes de diagnosticar (quase) qualquer coisa, além de trazer certos detalhes que auxiliam na cura e recuperação de enfermos. Testes de Diagnose e Primeiros Socorros diminuem a dificuldade em um nível.

Além dos Reinos

Arton foi ao longo da história exaustivamente explorado por aventureiros. Esses vagaram por muitos caminhos, construindo morada em lugares ermos, fundando cidades, criando reinos. Entretanto, mesmo com toda essa atividade ao longo das eras, ainda existem milhares de regiões onde a colonização dos migrantes não chegou. Pontos distantes demais ou inóspitos demais para serem colonizados, onde a barbárie e os antigos costumes ainda imperam. Regiões onde apenas os fortes seriam capazes de viver.

Há muito mais além dos reinos. Desde as cordilheiras geladas das Montanhas Uivantes até as tórridas dunas do Deserto da Perdição, comunidades únicas sobrevivem a todas as adversidades e lutam as próprias lutas, vivenciando no transcorrer dos séculos um sem número de histórias jamais registradas. Pontos onde cada dia é uma aventura. Nada mais justo que esses lugares tenham heróis nativos próprios.

As regiões ermas são vistas com temor e desconfiança pelos povos ditos civilizados, pois guardam em si o desconhecido. Representam a fronteira final, locais onde os longos braços dos exércitos não ousaram ir. Desta forma, não seguem a mesma linha rígida dos reinos. Não há fronteiras delimitadas, não existem capitais ou regiões conhecidas. São lugares naturalmente procurados por aventureiros em busca de desafios. Lugares inesquecíveis pela natureza única. Um convite apenas para os mais preparados dentre todos os heróis deste mundo.



Deserto da Perdição, Portal para Outros Mundos

O centro-norte do continente artoniano é desértico. Um lugar vasto e seco, repleto de dunas de areias quentes, finas e corrediças. Trata-se do Deserto da Perdição. Um nome adequado, pois aqui as pessoas realmente desaparecem magicamente... ou aparecem! Qualquer peregrino que ouse desafiar estas areias tem grande chance de jamais retornar. Os reais motivos para este fenômeno nunca foram explicados. Teóricos arriscam que o deserto é repleto de portais mágicos que ligam Arton a outros mundos. Quando esses são ativados, erguem pesadas tempestades de areia que sempre são associadas aos desaparecimentos.

Os únicos habitantes conhecidos deste lugar são os salteadores da tribo Sar-Allan, adoradores do deus-sol Azgher. Envoltos em mantos que escondem os rostos, eles são mestres em sobrevivência no deserto. Histórias contam que um verdadeiro Sar-Allan é capaz de extrair água de pedra! Existe uma única cidade conhecida aqui, chamada de A Cidade no Deserto. Dentro das muralhas, os Sar-Allan treinam sábios e estudam numa grande biblioteca. Há inúmeras histórias sobre as riquezas da cidade, mas o principal atrativo são os matemáticos, capazes de prever a formação de portais no deserto através de cálculos complexos. Para aventureiros ou pessoas arrastadas para Arton pelas areias, essa pode ser a única forma de alcançar outros planos ou voltar para casa.

Após a passagem do vilão Crânio Negro pela Cidade no Deserto, o lugar foi corrompido pela mácula dos lefeu. Assim, todos os habitantes (e até mesmo visitantes que passam muito tempo aqui) podem ser tocados pela Tormenta. Ainda não se sabe se os governantes Sar-Allan já perceberam isso.

Pedro Netto (pedido nº51009)

Vantagem regional: Andarilho das Areias

Nativos do deserto são capazes de sobreviver pelo dobro do tempo comum às privações de fome e sede vistas no *Manual 3D&T Alpha* (pág. 69), além de serem capazes de guiarem-se pelo sol perfeitamente. **+1 ponto:** o personagem recebe o dom de encontrar ou criar portais arcanos, recebendo a vantagem Teleporte.

Doherimm, a Montanha de Ferro

Capital: Doher

Doherimm é o maior reino em extensão de todo o mundo, ainda que nenhum humano possa dizer que viu tais fronteiras, já que elas se encontram muitos quilômetros debaixo da terra. Trata-se de um reino de anões. E não é redundante dizer que é habitado apenas por eles. Tem sido assim desde o Chamado às Armas: a grande batalha contra os trolls que habitam as profundezas de Arton. De acordo com o Muro Histórico, o monumento que reconta em pedra a trajetória desta raça, Wordarion Thondarim previu uma terrível catástrofe que assolaria toda a superfície. Devido a isso, os anões buscaram abrigo nas profundezas. Isso aconteceu muitos anos antes dos humanos chegarem à Valkaria e fundarem o Reinado. Hoje, praticamente não restam dúvidas de que Wordarion se referia à própria Tormenta.

A relação entre anões e humanos é relativamente pacifica desde o famoso acordo de cooperação mútua conhecido como o Tratado da Espada e da Forja. Mas, apesar da amizade entre os povos, nenhum dos acessos à Doherimm é conhecido por qualquer outro que não seja anão. Há quem encare isso como uma proteção dos conservadores anões à ambição natural dos homens que cobiçariam os imensos tesouros que lá repousam. Outros afirmam que o motivo de tamanho mistério é relativo à suposição de que a raça anã detenha a guarda de Rhumnam, a espada de Khalmyr, o deus da justiça e antigo líder do Panteão de Arton.

Lugares para conhecer: a capital **Doher**, instalada numa gigantesca caverna com casas, templos e estabelecimentos escavados na pedra. É nessa cidade que estão o **Muro Histórico** que conta a história anã em esculturas de baixo relevo, o **Palácio Real** — esculpido na gigantesca junção de uma estalactite e uma estalagmite, além da pequena, mas sempre protegida, **Gruta de Rhumnam**, onde está guardada a Espada de Khalmyr. Além dela, outras cidades de destaque são **Zuralhim** e **Dukaz**, nas extremidades opostas do reino.

Lugares para evitar: A Grande Fenda, um abismo de profundidade desconhecida onde ecoam o som de martelos contra a rocha e de onde ninguém jamais regressou; o **Vulcão Trondkhandar**, que foi lacrado por um grupo de aventureiros no passado mas que encontra-se novamente ativo e o **Covil de Phinderblast**, um poderoso dragão vermelho derrotado pelos anões mas que deixou para trás um imenso covil não totalmente explorado…

Vantagem regional: Caminho para Doherimm

Você sabe como percorrer os intrincados caminhos que levam ao reino secreto dos anões e também evitar seus perigos. Esse conhecimento não pode ser tirado de você de forma alguma, tampouco você é capaz de compartilhá-lo. Além disso, a dificuldade de qualquer teste de perícia envolvendo viagens subterrâneas diminui em um nível. **+1 ponto:** você conhece atalhos que levam a Doherimm em qualquer ponto do mundo, podendo alcançar uma cidade anã de médio porte em apenas um dia. Caso esteja em um subterrâneo, você recebe Armadura Extra contra qualquer ataque não mágico.

Patrono: reino de Doherimm

Aracnofobia: você traz consigo (em algum lugar dentro da barba, talvez) um grupo de Beijos de Tenebra, aranhas inofensivas para um anão mas que causam a morte de quem for picado dentro de 1d horas. O veneno pode ser curado facilmente através de Cura Mágica (*Manual 3D&T Alpha*, pág. 90) — desde que a vítima saiba que tenha sido picada, já que o ataque desta aranha é indolor.

Barbeador Ancestral: um artefato antigo, cuja utilidade para a raça anã perdeu-se no tempo. O barbeador pode mudar a aparência de um personagem como na magia Transformação em Outro (*Manual 3D&T Alpha*, pág. 115), mas apenas retirando (ou colocando!) pelos, barbas e cabelos, gastando uma ação completa.

Talhado em Pedra: você recebe uma arma feita de pedra, pesando o dobro do que normalmente pesaria. Ela causa dano impreciso (desconsiderando a H para o cálculo de FA), contudo, dobra sua F enquanto a utilizar.

Grande Savana, as Terras Selvagens

Além do Rio dos Deuses, ao norte do Império de Tauron, fica a imensa planície conhecida como a Grande Savana. É um lugar de clima quente e vastas extensões de vegetação rasteira, interrompidas apenas por pequenas florestas e colinas. Rica em vida selvagem, é habitada por manadas de herbívoros como búfalos e antílopes, que por sua vez são acossadas por carnívoros. Além de animais comuns, existem na Savana espécies únicas e perigosas. Aqui, se você não estiver caçando, sem dúvida estará sendo caçado!

Numerosas tribos bárbaras adotaram o lugar como lar. São povos humanos conhecidos pela perícia com lanças e grandes escudos coloridos. Quase sempre são nômades, vivendo da caça e da coleta de frutas, mudando-se sempre que o alimento torna-se escasso. Bárbaros não humanos — como orcs e goblinoides — também vivem nesta região. Existem tantos conflitos sendo travados a qualquer momento por esses grupos que um viajante incauto pode facilmente se ver no meio de uma guerra que nem mesmo sabia existir.

Vários comerciantes estão tentando construir uma estrada permanente através da Grande Savana ligando o Deserto da Perdição ao Reinado. Para isso, precisam de aventureiros para proteger os trabalhadores. Infelizmente, uma área de Tormenta formou-se no extremo oeste da Savana, expulsando dali os bárbaros e animais. Correm boatos de que algumas das tribos prestam culto e adoração aos invasores, venerando os demônios e o Lorde da Tormenta que os comanda.

Pedro Netto (pedido nº51009)

Vantagem regional: Caçador dos Ermos

Os nativos da Grande Savana estão acostumados à vida nas regiões ermas. Recebem a especialização Sobrevivência: Ermos, e testes nesta são sempre considerados Fáceis. **+1 ponto:** quando lutam utilizando-se de lanças (perfuração) e escudos tradicionais deste povo, nativos somam uma rolagem de dados adicional à FA e FD.

Lamnor, o Continente Devastado

Apesar da grandeza atual, os reinos ao norte do Istmo de Hangpharstyth surgiram como herança de um dos períodos mais tristes da história de Arton: A Grande Batalha que assolou Lamnor, o continente sul. O reino de Ghondrian iniciou um massacre nos reinos vizinhos, anexando territórios. Em menos de um ano, mais da metade dos reinos de Arton Sul haviam sido conquistados. Aliado aos reinos de Cobar e Sidarid, formou o Triângulo de Ferro, atacando por décadas e crescendo até alcançar a pequenina Tarid. Ali, uma coalizão dos demais reinos enfrentou o Triângulo e, após cinco anos de batalhas e perdas incalculáveis, venceu.

Os territórios foram devolvidos às famílias que por direito deveriam governá-las e a população pertencente ao Triângulo de Ferro foi condenada ao exílio no norte, de onde nenhuma expedição exploratória havia jamais regressado. Sua partida acabou dando origem ao Reinado, deixando os reinos do sul isolados até a origem da Aliança Negra. Sob o comando de Thwor Ironfist, um a um os reinos humanos caíram perante os goblinoides. Hoje, há raros pontos de resistência espalhados através do continente, lutando pela própria existência.

Por hora, uma reviravolta é praticamente impossível. Os reinos derrotados foram destruídos e os sobreviventes escondem-se como podem das tropas goblinoides que patrulham dia e noite as regiões ocupadas. Mas o povo de Lamnor já lutou no passado contra todas as possibilidades e novamente poderá fazê-lo, se preparar-se o suficiente para a batalha. Tudo o que eles podem fazer, por hora, é sobreviver pelo tempo necessário até que a profética Flecha de Fogo seja disparada.

Vantagem regional: Guerrilheiro Nato

Personagens nascidos em Lamnor estão habituados a agir às escondidas e recebem Furtividade, sendo que testes nesta especialização são sempre considerados Fáceis. **+1 ponto:** você recebe a vantagem Inimigo (algum dos grupos vistos na pág. 48 do *Manual 3D&T Alpha*). Caso já possua a vantagem, os bônus recebidos por ela são dobrados.

Lenórienn, a Cidade Perdida

Os elfos foram os primeiros a chegar a Arton, cruzando os mares sobre belíssimos navios. Pouco se sabe de onde eles vieram. Muitos teorizam a existência de um segundo continente, perdido na imensidão do Oceano. Outros pregam que o povo de Glórienn nasceu no reino da deusa e foi enviado para cá pelas mãos da própria criadora. A verdade, porém, perdeu-se no tempo. Sabe-se apenas que a primeira cidade élfica do mundo existiu em toda beleza por um longo período, e caiu há vinte anos pelas mãos de Thwor Ironfist.

A cidade-nação resistiu impenetrável durante longos anos. A batalha entre hobgoblins e elfos era de tal forma equilibrada que entrou para a historia com o nome de Infinita. Teria, talvez, continuado desta forma para todo o sempre se o general bugbear não tivesse unificado as tribos, raptado a filha do regente Khinlanas e ofertado a Princesa Tanya aos guerreiros hobgoblins, firmando definitivamente os acordos que formaram a Aliança Negra.

Desde então, Lenórienn — "Novo Lar", na língua élfica — passou a ser conhecida como Rarnaakk, "Cemitério do Inimigo", no idioma hobgoblin. Se antes Lenórienn parecia uma joia adornando as florestas do sul do mundo, hoje lembra uma ferida gangrenosa no verde, soprando fumaça negra pelos céus, alimentando a irresistível máquina de guerra goblinoide. A imensa maioria dos elfos dali foram mortos, escravizados ou enlouqueceram. Alguns poucos, raros, ainda lutam escondidos, tramando a retomada da própria cidade, almejando vingarem-se de todos aqueles que opuseram-se a eles.

Vantagem regional: Filho de Lenórienn

Elfos nascidos em Lenórienn possuem capacidade mágica superior aos nascidos em outros reinos, e calculam seus PMs totais multiplicando R×6. **+1 ponto:** um elfo torna-se capaz de apostar tudo na vitória, não se importando mais com a própria vida. Ele pode pagar 1 PM para simular os efeitos de Perto da Morte (ou mesmo 0 PVs, como em algumas magias) por R turnos, utilizando qualquer habilidade que dependa desse estado para funcionar.

Montanhas Sanguinárias, as Terras Bárbaras

Todo o lado leste de Arton é margeado por uma cordilheira montanhosa, a maior conhecida neste mundo. Como uma muralha titânica, ela separa o continente e o oceano. Além de um obstáculo geográfico em si mesmas, estas montanhas também colocam outro perigo no caminho daqueles que tentam cruzá-las; são habitadas por todo o tipo de dragões, monstros e criaturas fantásticas. Por isso são chamadas de Montanhas Sanguinárias.

Apesar disso, existem comunidades humanas aqui. Tribos bárbaras vivendo sem metal forjado e outras peças avançadas, cada qual com seus próprios hábitos e costumes. Quase todas, entretanto, possuem uma característica em comum: elas adotam algum tipo de animal ou monstro como totem — um animal considerado sagrado com o qual vivem em harmonia. O urso, o leão da montanha, o puma, o grifo... cada tribo tem um totem próprio. E os melhores guerreiros de cada tribo adotam um desses animais como irmãos-fera, com o qual compartilham um laço que dura por toda vida.

Nas Sanguinárias fica a montanha mais alta de Arton, com quase treze quilômetros de altura, conhecida como o Monte do Dragão Adormecido. Por muito tempo temeu-se que tal nome fosse mais do que apenas uma alusão ao formato peculiar e que se tratasse realmente do corpo adormecido de uma gigantesca fera. Hoje sabemos que na verdade é uma tum-

Pedro Netto (pedido nº51009)

ba para Khallyadranoch, o Deus dos Dragões, que havia sido apagado da existência por Khalmyr e por muito tempo chamado apenas de O Terceiro. Ali, o novo sumo sacerdote, Edauros, ergueu um enorme templo em honra dele, sendo constantemente visitado por revoadas de dragões provindos de todo o mundo.

Vantagem regional: Totem

Você é intimamente ligado a alguma espécie animal de Arton, sendo capaz de comunicar-se livremente com ele, ainda que tal dom **não** signifique que eles obedecerão qualquer comando sem resistência. **+1 ponto:** você recebe um Aliado da mesma espécie de seu totem com pontuação igual à do personagem (e não uma categoria abaixo).

Montanhas Uivantes, o Reino Gelado

O coração de Arton é feito de gelo. Território mais hostil à vida humana exceto pelas áreas de Tormenta, foi criado pela presença prolongada de Beluhga, a rainha dos dragões brancos. Habitado por povos bárbaros habituados à vida nas regiões geladas e que nunca reconheceram qualquer forma de governo centralizado, por um longo período foi considerado como parte do Reinado por pura conveniência geográfica.

Beluhga era vista como uma deusa e nunca como uma governante. Ela pouco fazia em relação aos povos que viviam sob seus domínios, apesar de protegê-los secretamente. Há uma década, contudo, ela foi morta pelo Paladino de Arton. O corpo da monarca foi trazido de volta às cavernas que lhe serviam de morada, onde supostamente continua até hoje, repousando em um esquife de gelo. Isto parece ser suficiente para manter o reino gelado. Qualquer criatura não preparada congela com a mera aproximação do corpo. Foi em sua ausência que os minotauros conhecidos como A Manada prepararam os caminhos que possibilitaram aos exércitos tapistanos marchar sobre os vários reinos vizinhos durante as Guerras Táuricas, dominando-os rapidamente e anexando-os ao Império.

Vantagem regional: Coração Gelado

Todos os nativos das Montanhas Uivantes estão acostumados com a vida nas regiões geladas do reino. Recebem a especialização Sobrevivência: Ermos, e testes nesta região são sempre considerados Fáceis. **+1 ponto:** você possui uma arma mágica feita de Gelo Eterno (veja adiante). Além disso, você pode adicionar bônus mágicos a ela pela metade do custo em PEs.

Oceano, um Novo Mundo sob a Água

Sob as ondas existe um mundo tão rico quanto na superfície — apenas desconhecido. Ao contrário do que geralmente ocorre, as águas dos mares de Arton são sempre claras até mesmo nas mais profundas regiões. As presenças de algas luminosas microscópicas compensam a falta de sol nas profundezas. Apenas em regiões abissais ou sob condições adversas é que esta visibilidade é prejudicada e substituída pela escuridão plena.

O fundo do mar é habitado pelos elfos-do-mar, que dominam as regiões mais próximas da costa, mas também por dezenas de outras raças inteligentes que mantêm distância dos humanos na superfície. Ruínas de civilizações que existiram antes da chegada dos elfos a Arton também escondem tesouros e lendas ancestrais, protegidas dos aventureiros por vários quilômetros de águas e monstros horrendos cuja simples visão é capaz de roubar a alma de um homem.

Um estranho fenômeno ocorre nos mares. Às vezes, as correntes oceânicas trazem águas mágicas saturadas de oxigênio, onde os habitantes da superfície podem respirar normalmente, sendo impossível afogar-se. A passagem dessa água especial — que os marujos chamam de "ar molhado" — em uma região pode durar dias, até mesmo semanas. Aventureiros não preparados para viagens submarinas costumam consultar mapas destas correntezas para fazer com que as expedições coincidam com o ar molhado.

Vantagem regional: Criatura Marinha

Habitantes das profundezas recebem a vantagem única Anfíbio, podendo incorporar os benefícios (e também desvantagens) a qualquer outra vantagem única do *Manual 3D&T Alpha*. **+1 ponto:** recebem uma Forma Alternativa marinha que mantém os PVs e PMs originais, independente do novo valor em R.

Pedro Netto (pedido nº51009)

Rio dos Deuses, o Maior Rio do Mundo

O maior rio de Arton serve de fronteira entre a Grande Savana e Tapista ao norte e o território do Reinado, do restante do Império de Tauron e da Liga Independente ao sul. Este gigantesco curso d'água nasce a leste nas Montanhas Sanguinárias e atravessa todo o continente, até desaguar no litoral sudoeste. Ainda que seja navegável em quase toda a extensão, atravessá-lo não é nada fácil. Em alguns pontos, ele é tão largo que não é possível ver a outra margem, o que levou os primeiros exploradores a confundi-lo com o mar.

Não existem pontes no rio — exceto por um prodígio de engenharia em Tapista. De forma geral, a única forma de atravessá-lo é procurar pelos trechos mais estreitos e pegar uma balsa. Há muitos barqueiros que cobram pequenas taxas pela travessia. A maioria é honesta, mas há aqueles que, às vezes, cobram muito mais ouro no meio do caminho para não afogar a todos ali mesmo. Piratas fluviais também são ameaça constante, conhecidos por não deixarem vítimas vivas para contar histórias.

É fato que muitas criaturas perigosas habitam o Rio dos Deuses, incluindo versões de água doce dos elfos-do-mar. Há regiões infestadas de piranhas, crocodilos e versões fluviais de selakos (os tubarões artonianos). Porém, os monstros mais perigosos para viajantes e ribeirinhos são sem dúvida os tiranos das águas e os lefeu. Os tiranos são vistos quase exclusivamente em Callistia, enquanto os últimos permanecem relativamente próximos da área de Tormenta em Trebuck. Infelizmente, criaturas corrompidas (incluindo os próprios pescadores) se aventuram muito mais longe, indo caçar vítimas ao longo do rio.

Vantagem regional: Filho do Rio

Nascidos próximos ao Rio dos Deuses e ao Rio Panteão são exímios nadadores, podendo mover-se tão bem na água quanto fariam em terra. Além disso, o tempo máximo que podem prender a respiração passa a ser triplicado. **+1 ponto:** você possui uma Forma Alternativa ligada a alguma criatura que habita o Rio. Caso venha a se transformar sob a água, além dos benefícios normais, esta nova forma não considera o dano sofrido anteriormente (mas seus PVs voltarão a cair caso regresse à forma original).

Arma de Gelo Eterno (10 PEs)

O Gelo Eterno é um dos materiais mais duros que existem. O único lugar do mundo onde pode ser extraído são as minas que ficam nas Montanhas Uivantes, com ferramentas próprias, reforçadas por magia. Mesmo que isso seja realizado, o processo para esculpir ou forjar esse gelo na forma de arma é desconhecido. As armas de Gelo Eterno congelam ao toque e emitem continuamente uma aura de frio ao redor. O dano passa a ser por energia (frio) e obriga o oponente a passar em um teste de R+1 para não ser paralisado, tornando-se indefeso por um turno.

Tamu-ra, o Império de Jade

O antigo Império de Jade está livre da Tormenta. Isso não significa que esteja livre da devastação. Logo após a batalha do exército de divindades menores contra os lefeu, tudo o que restava era um imenso deserto rochoso cercado de mar. Felizmente, os tamuranianos são determinados. Nos anos seguintes à batalha, várias expedições oficiais e independentes foram realizadas para reconstruir a ilha. Grupos de aventureiros foram contratados para explorar a devastação, recolher objetos úteis e procurar sobreviventes.

O resultado é uma reconstrução rápida, incluindo até mesmo o ressurgimento da vida. Contudo, "rápida" é um termo relativo — poderia levar milênios, mas provavelmente serão necessários apenas algumas décadas. Curiosamente, até mesmo monstros e animais naturais da ilha — que se consideravam extintos — ressurgiram espontaneamente.

Entretanto, boa parte de Tamu-ra ainda é devastação desértica. Palácios e construções são raros, protegidos em pequenos feudos onde *daimyos* aventureiros protegem colonos que ousam habitar a região, separados entre si por várias semanas de viagem. Não há estradas; bandidos e monstros rondam o terreno acidentado e, apesar da própria Tormenta não ter se manifestado, há indícios de que a corrupção resistiu. Não por menos diz-se que até mesmo o mais simples aldeão é um aventureiro em Tamu-ra, tamanhas as dificuldades em se sobreviver ali.

Vantagem regional: Obstinação

Todo nativo de Tamu-ra adota uma missão pessoal que reflete aquilo que ele se dedica a fazer em vida. Enquanto agir em prol dessa missão, receberá um bônus de +2 em testes de R para evitar efeitos que por ventura impeçam a conclusão dessa tarefa. **+1 ponto:** sempre que anunciar o nome do golpe, você recebe um acréscimo de +3 em sua FA final neste turno. Contudo, o alvo receberá um bônus de +1 para tentar esquivar-se dele.

Patrono: Tamu-ra

Espada Olímpica: uma arma lendária que permite que, uma vez por combate, você realize um ataque com acerto crítico automático. Se o oponente estiver Perto da Morte, a Espada Olímpica dá direito a um segundo ataque crítico no mesmo turno.

Gigante Guerreiro: seu Patrono lhe confiou a posse de um *karakuri*, um construto Aliado feito de madeira, cordas e magia que pode ser invocado uma vez por combate para lutar ao seu lado por R turnos.

Meu Objetivo É a Conquista!: um objeto qualquer fornecido pelo Patrono lhe permite receber os mesmos benefícios de um Sacrifício Heroico (*Manual 3D&T Alpha*, pág. 74) sem morrer uma única vez na vida! Dali em diante, cada nova utilização desse benefício exige um Teste de Morte cuja dificuldade aumenta em um nível (sempre removendo o resultado mais brando).

Pedro Netto (pedido nº51009)

Pedro Netto (pedido nº51009)

Capítulo 2

Um Mundo de Problemas

Arton é um mundo de problemas, e cabe aos heróis resolvê-los. Para isso, seus amigos construíram personagens com características, perícias, vantagens e desvantagens (pois é difícil dispensar uns pontos extras). Ideias foram discutidas, cálculos foram feitos. Agora, todos estão animados e prontos para testar esses poderes na prática. É quando você entra. Você, o mestre.

Mestrar exige um pouco mais de trabalho e preparação. Porém, não veja isso como algo ruim. Mestrar é um *privilégio*. Demonstra que os outros jogadores confiam em você, sabem que podem esperar uma boa sessão de jogo e que vão se divertir juntos. Além disso, você é o jogador que atua mais vezes, em todas as rodadas, todos os combates, todas as cenas. Você pode criar, jogar e testar dezenas de personagens, sem limites. Você não está restrito a pontos ou regras.

O mestre é o único que joga *toda* a sessão de RPG. Não há pausa ou intervalo depois daquele longo turno de diversos Ataques Múltiplos ou magias sucessivas. Você está sempre na história. Sempre falando, rindo e interagindo com todos.

Por que o mestre controla o personagem mais importante de todos: ele é *o próprio mundo de Arton*. Nada acontece no universo de jogo sem que o mestre determine. Se o mestre quiser que um raio caia na torre do mago, o raio cai — dez vezes seguidas, se necessário. Se precisar de uma floresta no caminho dos personagens, ela não apenas surgirá ali — mas sempre terá existido. O mestre não vai à montanha; ele cria as montanhas. Ele dá vida aos reinos.

Ele, enfim, mestra.

E aqui está o que você precisa para fazer isso.

Tormenta em 3D&T

Jogar em Arton não é tão diferente de jogar em outros cenários: você precisa de uma trama para levar os heróis a se aventurarem. Essa não é a parte difícil. O jogador padrão de *3D&T* está sempre pronto a enfiar o pé na jaca até o joelho — perseguindo problemas como a queda de reinos, revolta de deuses ou a chegada de um grande mal. A própria busca por poder leva os jogadores a procurar confusão. Faz parte do estilo.

Aventuras típicas em *Tormenta Alpha* não diferem muito de RPGs eletrônicos que talvez você tenha jogado. Aliás, nada impede que você use o enredo daquele anime, filme, série de TV, game ou livro em suas aventuras. Ou ainda, veja o tópico **Um Modelo de Aventura** no *Manual 3D&T Alpha*, página 134. Mude algumas coisas e comece a rolar dados!

Mas nunca se esqueça: uma das maiores vantagens do RPG em relação aos games é *não estar* preso a um roteiro definido, não estar preso a escolhas e caminhos limitados. O jogador não tem opções de diálogo, ele pode dizer tudo que quiser. O jogador não precisa tomar qualquer das estradas à frente, ele pode embrenhar-se no mato. Procure fazer com que o grupo avance rumo ao objetivo da aventura, mas deixe que façam suas escolhas, deixe que tenham liberdade. *3D&T* não é sobre restrições, não é sobre coisas que você *não pode* fazer; *3D&T* é sobre diversão, liberdade, exagero e chute ao balde.

Viagens e Jornadas

Muitas vezes a aventura acontece onde os heróis estão: qualquer povoado pode ser ameaçado por todo tipo de mal. Uma campanha inteira poderia se passar em uma única ci-

Pedro Netto (pedido nº51009)

dade — muitas séries de TV são assim, sediadas em algum lugar problemático, um novo monstro ou vilão surgindo a cada semana.

Mas Arton é um mundo vasto, de maravilhas numerosas. É muito mais provável que seu grupo de aventureiros esteja, na maior parte das vezes, viajando de um ponto a outro. E viajar faz parte da aventura, faz parte do crescimento, do desenvolvimento da trama. Como seria *O Senhor dos Anéis* se a Montanha da Perdição, onde deviam jogar o Um Anel, ficasse bem ali ao lado?!

Uma viagem pode ser rápida como "ok, vocês chegaram" ou ocorrer ao longo de vários dias e noites, com acampamentos e turnos de guarda, e vários encontros aleatórios. Ou ainda, a jornada pode ser uma aventura em si, com personagens encontrados ao longo do caminho, tramas se desenvolvendo, inimigos retornando.

Aventureiros embarcam em expedições aos cantos mais remotos do mundo com certa frequência — mas isso não vale para todos. Em Arton, viajar é sempre arriscado. O território é vasto além da imaginação, os reinos são distantes centenas de quilômetros através de terras ermas, selvagens, infestadas de feras. Não há estradas entre os reinos, apenas rotas mais ou menos demarcadas em mapas nem sempre acurados. Jornadas de uma nação até outra são longas e penosas, realizadas apenas por caravanas muito bem guardadas ou aventureiros audaciosos.

Até a viagem mais curta e rotineira, para levar a colheita ao mercado, pode ser plena de perigos. Mesmo os reinos mais ricos, como Deheon e Yuden, não contam com malha viária digna de nota — estradas pavimentadas com pedras são raras, até mesmo no interior das grandes cidades. Alcançar a cidade vizinha, percorrendo poucos quilômetros de trilhas rústicas tomadas por vegetação ou através de rochedos, pode ser uma viagem sem volta.

A única exceção é Tapista, o reino táurico. Escravos trabalham duro nas pedreiras, carregando e alinhando blocos de pedra em estradas impecáveis, ligando os pontos mais importantes do Império. Ainda assim, tais facilidades não existem em todo o reino, e menos ainda nos territórios conquistados durante as Guerras Táuricas.

Distância. Para conhecer a distância que separa os personagens do objetivo, use uma régua e o mapa na página 3, observando a escala abaixo do mapa. Não se preocupe tanto em conseguir um número exato — na verdade, é melhor arredondar para cima e/ou aumentar um pouco. Lembre-se que longas viagens através de terreno irregular quase nunca são em linha reta.

Velocidade. Tipicamente, um viajante a pé percorre 20km/dia, incluindo pausas para descansar, se alimentar e dormir, viajando apenas durante o dia, por estradas ou terreno plano. Use essa velocidade padrão se quiser resolver o assunto rapidamente.

Mas, se os jogadores (ou você) gostam de complicações, aqui estão outros fatores a considerar:

• Como diz o *Manual 3D&T Alpha* em sua página 69, um personagem em passo normal percorre H×10km ou R×10km por hora, o que for menor. Em um grupo, todos viajam com a velocidade do *mais lento* dos integrantes.

• Anões, halflings e outras raças pequenas viajam 15km/dia.

• Personagens ou criaturas que não precisam dormir ou descansar (como Construtos e Mortos-Vivos) viajam 30km/dia.

• Viajar durante a noite aumenta o tempo de viagem em 30%. Desconsidere caso todos os personagens ou montarias consigam ver no escuro.

• Terreno ruim aumenta o tempo de viagem em 30%. Colinas, matas, barrancos, desfiladeiros, dunas, lamaçais. Desconsidere se todos os viajantes têm Arena, Sobrevivência, montarias ou veículos adaptados para esse terreno.

• Terreno muito ruim aumenta o tempo de viagem em 50%. Montanhas íngremes, selvas fechadas, pântanos, neve. Reduza para 30% se todos os viajantes têm Arena, Sobrevivência, veículos ou montarias adaptadas para esse terreno.

• Condições climáticas severas aumentam o tempo de viagem em 50%. Tempestades, nevascas e outras.

Pedro Netto (pedido nº51009)

• Levitação, montarias voadoras e outras formas de voo reduzem o tempo de viagem em –50% (tipicamente 40km/dia), e os viajantes não sofrem retardo por terreno difícil. Mas ainda estão sujeitos a clima severo.

Imprevistos. O perigo aumenta conforme a proteção dos muros das cidades ficam para trás. Mesmo a poucos quilômetros de uma comunidade pode haver um animal selvagem ou bandoleiros de tocaia.

Para cada hora de viagem, o mestre rola um dado. Com um resultado 6, um imprevisto acontece. Esse evento não precisa ser necessariamente um combate — mas quase sempre é algo que interrompe a viagem, e precisa ser resolvido para que o grupo possa prosseguir.

Considere a região onde os personagens estão, e o tipo de imprevisto. Eis alguns exemplos:

• Um ou mais NPCs viajando em sentido contrário. Esse imprevisto pode ser vantajoso (o viajante pode vender itens, ou trazer alguma informação útil sobre o caminho à frente), inconveniente (o viajante não traz ou diz nada útil, apenas faz perder tempo) ou perigoso (o viajante é hostil e capaz de atacar). Claro, tudo também depende das atitudes dos jogadores e seus testes sociais, caso escolham fazê-los.

• Um obstáculo. Uma grande árvore caída na trilha, um buraco aberto pela chuva, uma ponte perigosa, um desmoronamento. Vencer o obstáculo exige um teste de perícia apropriada (normalmente Sobrevivência). Em caso de falha, o obstáculo deve ser contornado e o tempo de viagem aumenta em uma hora.

• Um acidente. Uma roda da carroça se quebra, uma ferradura se solta, uma mochila rasga e deixa cair toda a comida do halfling. O reparo exige um teste de perícia apropriada ou, em caso de falha, uma hora de atraso.

• Um caminho errado. O mestre pede um teste de Sobrevivência. Em caso de sucesso, o grupo segue normalmente. Em caso de falha, erram o caminho e aumentam o tempo de viagem em uma hora.

• Um ataque. Animais selvagens, bandidos ou monstros existentes na região surgem e atacam o grupo. Esses inimigos normalmente não estão preparados para enfrentar aventureiros, tentam fugir ou render-se logo que o primeiro deles cai em combate.

• Um evento bizarro. Arton é um mundo estranho, coisas loucas e sem sentido podem acontecer a qualquer momento. Uma planta mutante da Tormenta pulsando à beira da trilha, acompanhando o grupo com muitos olhos. Uma estátua antiga, trazendo inscrições difíceis de decifrar. Um efeito ilusório mágico residual, projetando a imagem de um monstro ou personagem conhecido. Uma fonte de água mágica que afeta, de formas diferentes, cada um que prová-la.

Em jornadas muito longas, ou usando velocidade de viagem padrão, ou apenas quando o mestre quer acelerar a história, considere um imprevisto por dia, sem rolagens.

Montarias. A montaria animal ainda é o meio de transporte preferido para longas distâncias — e entre os animais disponíveis, o cavalo é o mais popular. Viajantes a cavalo percorrem 50km/dia, incluindo pausas para descansar e dormir. Novamente, essa é a velocidade padrão; use para calcular viagens rapidamente.

Por estranho que pareça, a maioria dos grupos aventureiros *não usa* cavalos — porque um ou mais de seus membros não se ajusta a eles. Alguns, porque já são mais rápidos e resistentes que qualquer cavalo. Outros, porque podem voar. Outros, porque têm sua própria montaria ou veículo exótico (pela vantagem Aliado ou Parceiro). Outros, ainda, por limitações (Modelo Especial) ou convicções pessoais (minotauros não usam montarias por questão de honra). Enfim, andar a cavalo é algo bem normal... Mas aventureiros quase nunca são normais! Um grupo completo de aventureiros a cavalo será algo muito, muito raro!

Mesmo assim, se não existem restrições, um personagem pode cavalgar sem problemas. Se tiver a perícia Animais, Esporte, Sobrevivência ou a especialização Montaria, pode usar Comando de Aliado (*Manual 3D&T Alpha*, pág. 72) com a montaria, sem a necessidade de testes, mesmo que não seja um Aliado. Sem perícias, vai precisar de testes de H–1 para cada comando simples ("*Ande! Pare! Pra esse lado não, abestado!*") ou H–3 para qualquer façanha mais complicada (como cavalgar em alta velocidade).

Veículos. Em Arton, é raro que viajantes operem meios de transporte mecanizados, exceto seus próprios (Aliado ou Parceiro Construto). Mas sempre pode acontecer alguma situação inusitada — por exemplo, o piloto do balão goblin que o grupo contratou foi acidentalmente transformado em pudim de ameixa.

Em casos assim, veículos funcionam quase da mesma forma que montarias normais. Um personagem pode operar um veículo se tiver a perícia Máquinas ou a especialização Pilotagem, usando Comando de Aliado sem a necessidade de testes. Sem perícias, teste H–1 para cada manobra simples ou H–3 para façanhas complicadas.

Nível de Campanha. A maioria das situações descritas aqui se aplica apenas em nível Heroico; nesse tipo de campanha, jornadas pelo Reinado são muito mais perigosas e desafiadoras para os heróis.

A partir de nível Épico, os aventureiros não viajam mais de formas tão mundanas. É quase certo que todos no grupo podem voar, cavalgar montarias voadoras, se teleportar até o destino, ou apenas *correr muito*. Qualquer ponto do Reinado pode ser alcançado rapidamente, apenas os lugares mais remotos do mundo (ou *outros* mundos) representam desafio. Acidentes e obstáculos comuns não podem detê-los. Em encontros aleatórios com monstros, esses vão fugir — ou ser derrotados em um instante.

Mas você ainda pode considerar essas condições de viagem quando os personagens vão a lugares fantásticos ou bizarros, como o fundo do oceano, as cavernas-mundos sob Doherimm, os Reinos dos Deuses ou as áreas de Tormenta.

Pedro Netto (pedido nº51009)

Deve Ser Só um Goblin...

Um imprevisto envolvendo monstros e outros inimigos agressivos é conhecido, em RPGs, como "encontro aleatório". Você viu isso muitas vezes em games: enquanto percorre terras selvagens, tentando chegar até a próxima cidade, templo ou masmorra, surge um ou mais monstros sem nenhuma disposição para conversar.

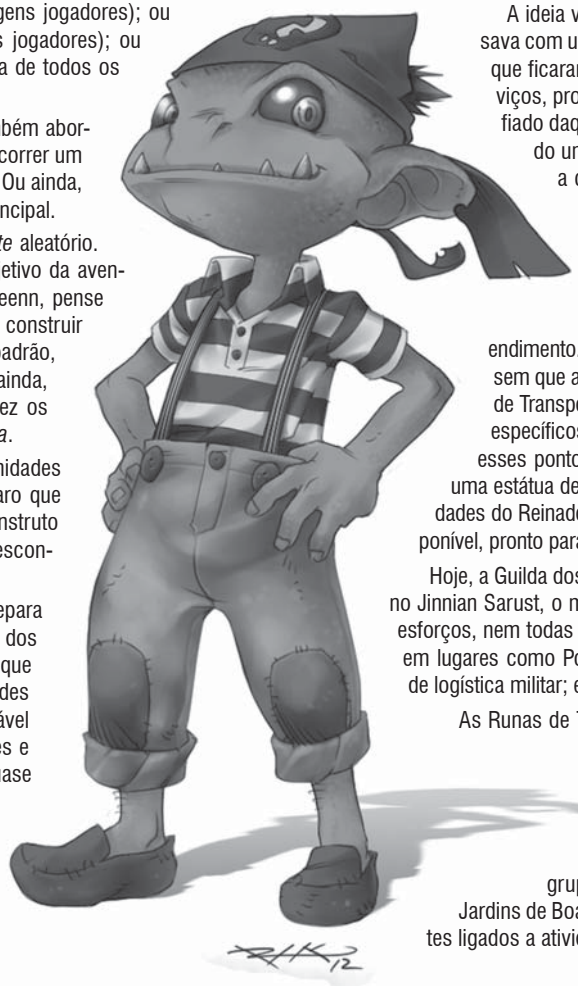
Um encontro aleatório padrão envolve um grupo de grunts ou bandidos típicos (em número igual, ou quase igual, aos personagens jogadores); ou um monstro fraco (mesma pontuação dos personagens jogadores); ou ainda um monstro padrão (metade da pontuação somada de todos os personagens jogadores).

Encontros aleatórios podem ser divertidos, mas também aborrecidos — não use em excesso. Nada pior que tentar percorrer um mapa e ser forçado a lutar dezenas de batalhas parecidas! Ou ainda, perder tempo com situações sem ligação com a trama principal.

Se puder, evite que qualquer encontro seja *totalmente* aleatório. Procure criar alguma ligação entre esse combate e o objetivo da aventura. Por exemplo, se estão na pista de um clérigo de Keenn, pense em usar seus devotos como oponentes. Não é preciso construir personagens apenas com esse propósito — use grunts padrão, mas portando o símbolo sagrado do deus da guerra. Ou ainda, use o encontro para *revelar* algo sobre a aventura; talvez os heróis não soubessem sobre o clérigo de Keenn, *até agora*.

Aproveite os encontros, também, para dar oportunidades a jogadores que estejam inativos. Lembra daquele bárbaro que adotou construtos como Inimigo? Não há nenhum construto previsto na aventura? Então cuide para que um golem descontrolado e violento apareça no caminho.

Considere o tempo de viagem e a distância que separa o grupo de grandes comunidades para estimar o poder dos inimigos. A apenas um dia de Valkaria, é bem possível que sejam assaltados por bandoleiros, gnolls, trogs, goblinoides e outros adversários fracos de nível Heroico; mas improvável (embora não impossível) que enfrentem gigantes, dragões e outros monstros Épicos. Oponentes Titânicos, então, quase nunca aparecem em um encontro aleatório — estão longe das trilhas, em algum castelo abandonado ou floresta remota. Obviamente, existem exceções para todos esses casos: o reino de Sckharshantallas abriga um dragão-rei em sua capital, e Valkaria tem pelo menos um vilão Épico em cada bairro!



A Guilda dos Teleportadores de Wynlla

Sediada na cidade de Sophand, capital do reino de Wynlla, a Guilda dos Teleportadores de Wynlla conduz a maior (na verdade, a única) agência de viagens mágicas em Arton. Por um preço justo, você pode contratar seus serviços para alcançar grandes distâncias por Teleportação. A guilda também é responsável pela produção das Runas de Transporte, um item mágico relativamente acessível, mas que salvou inúmeros aventureiros.

A ideia veio por acaso. Certa noite, o mago elfo Callionderaniall conversava com um aventureiro de passagem por Sophand, saudoso dos parentes que ficaram na distante terra natal. O elfo prontamente ofereceu seus serviços, propondo uma visita rápida ao lar. Ainda que naturalmente desconfiado daquela "tal mágica de pular quilômetro", o viajante aceitou. Passado um dia e já de volta ao Reino da Magia, o agradecido herói pagou a quantia combinada e arrematou: "Rapaz, se eu pudesse engarrafar isso, ficaria rico!".

A sugestão cravou Callionderaniall como flecha certeira. Dali em diante, enquanto seguia com seu ofício — transportando viajantes e aventureiros para lugares remotos —, o elfo também reunia uma equipe de magos para integrar seu empreendimento. Além disso, também pesquisava formas de teleportar pessoas sem que a presença do conjurador fosse necessária. O resultado foi a Runa de Transporte, um item mágico que leva certo número de seres até lugares específicos, marcados magicamente. Chamados Jardins de Boas-Vindas, esses pontos de chegada lembram praças ornamentadas com pelo menos uma estátua de Wynna, e são mantidos por membros da Guilda nas grandes cidades do Reinado. Em cada jardim há constantemente um mago teleportador disponível, pronto para comercializar runas e serviços de conjuração.

Hoje, a Guilda dos Teleportadores é comandada por três grandes magos: o humano Jinnian Sarust, o meio-gênio Mahkûd, e o próprio Callionderaniall. Apesar de seus esforços, nem todas as cidades fazem parte da rede: não há Jardins de Boas-Vindas em lugares como Portsmouth, onde magia arcana é crime; em Tapista, por razões de logística militar; e em Doherimm, o reino secreto dos anões, por motivos óbvios.

As Runas de Transporte tornaram-se rapidamente populares entre aventureiros. Embora não sirvam para alcançar lugares perigosos, elas permitem chegar rapidamente a alguma grande cidade próxima de seu objetivo, para então seguirem viagem por meios normais. Além disso, em situações de emergência, uma runa pode rapidamente trazer o grupo de volta à civilização. Também vem se tornando comum, nos Jardins de Boas-Vindas, a presença de clérigos, armeiros e outros comerciantes ligados a atividades aventureiras.

Pedro Netto (pedido nº51009)

Um Guia para as Cidades de Arton

Após dias de perigosa jornada através dos ermos, os heróis precisarão de um lugar relativamente seguro para se recuperar. É possível que tenham interesse em adquirir novos itens ou vender o excesso de tesouros conquistados na aventura passada. Ou, por que não, simplesmente festejar o sucesso da última empreitada gastando todo o ouro acumulado no processo.

Este porto tranquilo em meio ao caos de magia e espadas das regiões afastadas é encontrado nos agrupamentos de raças pelo caminho, as **cidades**. E felizmente há muito caos nelas também! Ainda que de maneira geral um vilarejo seja mais seguro do que as regiões ermas no entorno, ele também oferece perigos próprios como ladrões, doenças, a inimizade de algum nobre local ou da milícia, dentre outros. Aventuras inteiras podem ser jogadas usando esses lugares como plano de fundo.

Cidades crescem de maneira mais ou menos uniforme quase sempre por motivos econômicos, militares ou religiosos. Dificilmente uma delas irá surgir (ou durar muito) sem estar apoiada em pelo menos um desses fatores. E como é muito raro que sejam planejadas, as coisas apenas acontecem conforme os anos passam. É por isso que cidades artonianas são repletas de becos e estradas estreitas, templos de todo o tipo, casas arruinadas ao lado de palacetes, estábulos, currais de animais e muralhas sobrepondo-se desorganizadamente umas sobre as outras numa enorme e incrível mistura. E isso falando *apenas* das criadas por humanos! Cada raça possui características próprias que definem como suas cidades são.

Runa de Transporte (10 PEs)

Esse item mágico lembra um pequeno punho metálico com uma runa élfica no dorso da mão. Ela brilha quando o item está pronto para uso — e apaga depois da utilização, precisando de 2d+12 horas para recarregar.

A runa, quando ativada, transporta até 6 pessoas voluntárias (ou itens inanimados com até 100 kg cada) para o Jardim de Boas-Vindas da cidade desejada. A ativação exige PMs em quantidade igual ao número de pessoas e/ou cargas; esses PMs podem ser fornecidos por quaisquer dos viajantes. O item não transporta criaturas involuntárias e também não serve para viajar a nenhum outro lugar. Diferente da magia normal de Teleportação, a runa funciona em lugares fechados, e o usuário não precisa conhecer o lugar de destino; basta saber o nome da cidade.

Uma Cidade? Quero Comprar Armas!

Apesar de ser um dos principais motivos para aventureiros se dirigirem até um centro urbano próximo, há muito mais em uma cidade do que apenas lojas de armas. Vagar pelas ruelas e adquirir e vender bens conquistados em aventuras (se envolvendo em toda a sorte de problemas no processo) também faz parte do jogo.

Lugares assim podem ser criados rapidamente pelo mestre apenas para satisfazer uma necessidade momentânea. Normalmente um nome em uma tabuleta é suficiente. Porém, há quem goste de detalhar muito mais as cidades e torná-las também únicas.

Às vezes um único aspecto é suficiente para guardar o lugar na mente de todos. Além da cidade-fortaleza básica envolta com muros de pedra, você pode apresentar uma paradisíaca vila litorânea, uma gelada cidadela subterrânea nas montanhas, uma tribo bárbara de madeira e palha, uma urbe de tradição élfica na copa das árvores ou tudo isso junto. Cada um dos reinos apresentados no **Capítulo 1** possui determinada cultura dominante que influencia o povo e a aparência de suas cidades e que também pode ser usada para tornar a passagem por vilarejos mais dinâmica e surpreendente.

Visitando uma Cidade Artoniana

Estes são alguns dos lugares que normalmente serão procurados por jogadores ao adentrar em uma cidade em Arton. Note que cada uma delas também recebeu um custo em Pontos de Experiência (PEs). Caso um jogador mostre interesse em começar um negócio próprio em alguma cidade, ele pode adquirir um desses pelo valor descrito.

O proprietário pode usufruir dos serviços do estabelecimento gratuitamente, assim como permitir que os companheiros o façam. Em alguns casos, vários membros da equipe podem contribuir com Pontos de Experiência para a aquisição de propriedades maiores (como um castelo ou torre arcana), beneficiando o grupo todo.

Um personagem jogador não precisa e nem deve permanecer em seu estabelecimento o tempo inteiro, podendo contratar NPCs para isso por um custo mensal igual ao valor de PEs pagos pelo negócio multiplicado por 10, em tibares. Esses, por sua vez, rendem mensalmente uma quantia igual a 1d× T$ 100 a cada 5 PEs investidos na compra.

Casa de Ferreiro (10 PEs): responsável por fundir o ferro, produzir aço e desenvolver desde utensílios até armas e armaduras comuns. Uma Casa de Ferreiro substitui a necessidade da vantagem Alquimista para a criação de itens mágicos e garante um bônus de +1 em sua FA e FD totais.

Taverna e Estalagem (10 a 30 PEs cada): ambos os serviços podem ser agregados. A taverna é um lugar onde se pode comer uma comida simples e beber bem, ao passo que a estalagem serve como pousada. Costumam ter nomes engraçados ou divertidos e são palcos naturais para festas, beberagens e brigas. Os preços variam dependendo das condições e do luxo do lugar e isso afetará a forma como os PVs e PMs dos personagens serão recuperados: todos os pontos em 8 horas numa estalagem criada com 10 PEs (T$ 30

Pedro Netto (pedido nº51009)

por noite), na metade desse tempo em um estabelecimento de 20 PEs (T$ 50 por noite) ou em apenas uma hora numa luxuosa estalagem de 30 PEs (T$ 500 por noite).

Loja de Armas (10 PEs): lugares que vendem armas comuns de vários tipos: adagas, lanças, espadas, escudos (pistolas ou outras armas de fogo até podem ser negociadas, mas nunca abertamente). Personagens com Munição Limitada consideram o dobro de disparos caso possuam uma dessas lojas e uma visita ao arsenal garante a vantagem Adaptador ao proprietário e a um número de companheiros igual à F ou ao PdF dele até o final da aventura.

Loja de Itens Mágicos (50 PEs): desde uma arma mágica que garante um pequeno bônus ao dano até aquela poção de cura que pode salvar a vida dos personagens na última hora. Este tipo de comércio é um dos mais raros (e lucrativos) do mundo. De maneira geral, todos os itens mágicos listados no *Manual 3D&T Alpha* são negociados em lojas como essa. O ganho de PEs para gasto imediato (conforme visto na pág. 46) do proprietário é dobrado. Além disso, ele pode converter os pontos gastos na compra da loja em itens diversos que devem ser usados naquela mesma aventura e, ao fim dessa, converter tudo novamente em pontuação. Vale lembrar que tais itens são raríssimos em Arton. Lojas como essa serão encontradas apenas em cidades maiores.

Mercadores (5 PEs): praticamente toda cidade possui um grupo de mercadores que atendem junto a uma pequena barraca ou carroça, oferecendo de peixes, carne ou ervas medicinais a poções, armas ou escravos. Infelizmente, apesar dos preços serem mais atrativos do que das lojas tradicionais (o proprietário pode adquirir qualquer artigo por metade do custo tanto em PEs quanto em tibares), nem sempre esses são confiáveis. Produtos por eles vendidos podem não funcionar como deveriam (5 ou 6 em 1d) e quando os heróis descobrirem que aquela Poção de Força tinha como efeito colateral uma Maldição, o mercador já terá desaparecido.

Lojas de Suprimentos (10 PEs): são pequenos comércios que oferecem os mesmos produtos que um mercador, mas com garantia de procedência. São mantidos por artesãos ou suas famílias, vendendo itens específicos de acordo com cada um dos grandes grupos de perícias vistos no *Manual 3D&T Alpha*. Existem lojas de suprimentos para Animais, Arte, Ciência... Esses custam T$ 100 cada e garantem seu uso uma única vez mesmo

que o personagem não a possua ou reduzem a dificuldade de testes em um nível até o fim da aventura.

Casa de Cura (10 PEs): geralmente habitadas por clérigas de Lena ou de Marah que trabalham curando os enfermos seja com magia ou com técnicas medicinais. Uma Casa de Cura é capaz de curar todos os PVs de um personagem em 1d horas, além de tratar maldições ou doenças mágicas, removendo-as em 1d dias. As clérigas não cobram por esses serviços, mas aceitam doações para auxiliar a manutenção do lugar (ou requisitam um pequeno favor em troca). Para clérigos proprietários, uma dessas substitui a exigência de um Código de Honra para o uso de versões mais poderosas de magias de cura.

Estábulo (15 PEs): é o local onde são mantidos os cavalos e demais animais de transporte. Também comercializa cavalos e o preço depende da qualidade do animal. Um cavalo comum chega a custar T$ 750, enquanto um cavalo de guerra de Namalkah pode valer cinco vezes isso! Proprietários sempre podem contar com um cavalo Aliado, ou fornecer montarias comuns para até H companheiros.

Templo Local (10 a 50 PEs): um templo de adoração a uma divindade específica. Alguns podem ser simplórios (meros santuários ou altares na mata, ao custo de 10 PEs), outros imensas catedrais (50 PEs). O clérigo responsável pelo templo pode lançar magias da escola Branca por metade do custo em PMs.

Além disso, cada 10 PEs investidos em templos desse tipo equivalem a 200 novos adoradores a uma divindade específica (requisito para a ascensão ao posto de divindade menor). Importante lembrar: algumas religiões são proibidas em certos locais de Arton. Templos nesses lugares não terão vida longa...

Guildas (10 a 30 PEs): guildas podem pertencer a dois tipos: lícitas (como associações de construtores ou agremiações de estudantes) ou ilícitas (bandos de ladrões, vigaristas, assassinos...). Cada 10 PEs investidos em uma guilda aumentam sua área de influência: desde apenas a cidade em que se encontram (10 PEs), todo o reino (20 PEs) ou o continente inteiro (30 PEs). Seja ela de que tipo for, guildas podem fornecer informações e abrigo, além de agir como Patrono dos personagens.

Sítios e pequenas fazendas (5 PEs cada): lugares que produzem alimento e que provêm as cidades. Ovos, leite, carne, trigo, uvas, vinho, queijo... Tudo isso é produzido nas pequenas proprie-

Pedro Netto (pedido nº51009)

dades mantidas por famílias de camponeses que moram nas imediações. Algumas vezes, tais lugares sequer pertencem a elas, sendo cedidas pelos regentes da cidade para o plantio em troca de parte da produção num sistema feudal de subsistência. Proprietários são imunes a Fome (*Manual 3D&T Alpha*, pág. 69).

Estruturas e Organizações Únicas

Algumas cidades possuem estruturas especiais utilizadas como forma de proteção, para abrigar instituições ou nobres de grande importância e prestígio ou simplesmente como adorno. Na maioria das vezes essas estruturas serão únicas, restritas pelo tamanho ou pela riqueza do lugar em que se encontram. Noutros casos, tais pontos são justamente os responsáveis por existir uma cidade ali.

Torre Arcana (50 PEs): habitada por um ou mais magos de uma escola ou caminho de magia distinto (dessa forma a Torre será habitada quase sempre apenas por magos do fogo, ou da terra, ou ligados à magia negra...). A Torre Arcana é capaz de fornecer proteção mágica à cidade, além de preparar novos magos aventureiros de tempos em tempos. Ela também possui uma biblioteca arcana com uma chance de 1 em 1d de conter uma nova magia desconhecida do grupo e um laboratório com equipamento necessário para que um Alquimista trabalhe na preparação de qualquer fórmula ou poção. Todos dentro da Torre Arcana recuperam 1 PM por turno.

Porto (40 PEs): local utilizado para atracagem de navios de carga ou de passageiros, também frequentado por piratas, beberrões e encrenqueiros de toda sorte. Obviamente, apenas cidades próximas a grandes rios (como o Rio dos Deuses e o Rio Panteão) ou o Mar Negro podem possuir portos. Nas demais regiões de Arton as águas rasas impedem a navegação de grande porte. Proprietários de portos recebem um navio (conforme regras vistas na pág. 96) além de uma tripulação Grunt. Ainda, portos diminuem o preço dos itens à venda. Há uma chance (5 ou 6 em 1d por dia) de que os personagens consigam comprar artigos pela metade do preço (tanto em tibares quanto em PEs).

Castelo (40 PEs): lar de regentes e pessoas de grande riqueza, o Castelo será a área melhor protegida de toda a cidade. Várias das grandes organizações de Arton também os possuem como sede, como a Ordem da Luz, por exemplo. Castelos garantem a vantagem Arena e Regeneração aos proprietários enquanto permanecerem neles.

Muralhas (de 10 a 50 PEs cada): assim como castelos, muralhas protegem os habitantes contra hordas de monstros ou invasores bárbaros. Cidades menores possuem simples barricadas de madeira ou terra (10 PEs) enquanto outras, em vez disso, possuem muralhas de rocha tão altas e grossas que comportam passagens, seteiras e salas de armas (50 PEs). Cada 10 PEs investidos em muralhas garantem A+1 para todos que lutarem pela defesa da cidade em que se encontram.

Milícias e Exércitos (especial): grupos de milícia podem socorrer os habitantes quando a cidade enfrenta problemas. Quanto maior a cidade, maior será a milícia ou exército por ela mantidos. Para maiores detalhes, veja **Aliado-Exército** na pág. 83.

Nova Vantagem: Base de Operações (2 pontos)

Você possui um lugar para chamar de lar, um porto seguro para onde retorna após cada grande aventura. Pode ser uma casa afastada num campo, um apartamento numa metrópole ou um quarto numa estalagem, não importa. Quando se encontra na Base de Operações, você pode pernoitar tranquilamente, recuperando PVs e PMs completamente com 2 horas de sono, ou metade desse tempo se for bem-sucedido em um teste de R.

Fora de combate, por 3 PMs você pode teleportar seu personagem junto com H+1 aliados voluntários que estejam em distância corpo a corpo de volta para a sua Base. Note que é uma via de mão única: para teleportar da Base para qualquer outro lugar você ainda depende de outros meios. Em qualquer situação, pessoas indesejadas recebem um redutor de –3 em testes para tentar localizar sua Base.

Ainda, quando está nela, você é mais apto a realizar qualquer tarefa. Todos os testes de perícia recebem um bônus de um nível (Difíceis se tornam Médios e Médios se tornam Fáceis), permitindo inclusive a fabricação de itens mágicos (*Manual 3D&T Alpha*, pág. 123). Em combate, a Base é considerada uma Arena (*Manual 3D&T Alpha*, pág. 30).

Instituições de Ensino (10 PEs cada): escolas comuns, templos da deusa do conhecimento ou academias de magos e artífices, todas essas são instituições de ensino. Cidades pequenas normalmente não comportam mais do que uma ou duas dessas, seja pelo alto custo para criação e manutenção, seja pela pequena população residente. Instituições garantem um bônus de um nível permanente ao possuidor (testes de perícias Difíceis se tornam Médios, e Médios se tornam Fáceis). Infelizmente, cidades preferem investir em muralhas em vez de escolas...

Monumentos (de 5 a 50 PEs): desde uma estátua em homenagem a um animal fiel ao dono até gigantescas estruturas em homenagem aos deuses, monumentos possuem custo variável. Por 5 PEs não passam de estátuas comuns. A partir de 10 PEs, podem possuir poderes diversos (como gerar uma área de cura ou de recuperação de mana no entorno). Para maiores detalhes, veja Repouso na pág. 47.

Alguns lugares de Arton

Abaixo, segue uma pequena lista de exemplos de cidades de Arton, separadas por tamanho e com algumas das facilidades que podem ser encontradas nelas. Além disso, cada uma possui a pontuação básica que define a quantidade de estabelecimentos, exércitos e defesas que ela pode possuir. Naturalmente, você não precisa construir fichas para uma cidade, a pontuação está aqui apenas para servir de comparação. Lembre-se também que necessidades básicas sobrepõem estruturas únicas. Dagba possivelmente possui alguns

Pedro Netto (pedido nº51009)

mercadores, fazendas e um templo local, mas jamais poderia arcar com uma Torre Arcana ou Castelo. Diferente de Valkaria, que possui *dúzias* de castelos espalhados em toda parte...

Dagba (lugarejo; 5 pontos): para encerrar as hostilidades com Khalifor, foi determinado que Dagba seria a última cidade de Tyrondir, o reino que hoje faz fronteira com a região dominada pela Aliança Negra. Situada nos limites da Cordilheira de Kanter, nunca chegou a atingir grandes proporções: baseava a economia na criação de cabras, porcos, aves e outros animais de pequeno porte.

Atualmente a cidade está quase abandonada, com a população fugindo dos ataques goblinoides. Incursões ocasionais de goblins e bugbears são comuns há anos — incidentes que os heróis locais não tiveram dificuldades em resolver. Mas os ataques têm sido cada vez mais frequentes e os monstros mais numerosos.

Com a queda de Khalifor, Dagba é agora o alvo mais provável no caminho da Aliança Negra. Ainda assim, alguns moradores insistem em permanecer na cidade. Sylene D'Albira, ex-aventureira (uma ranger, dizem) e criadora de cabras, tem sido a mais determinada em defender essas terras contra as criaturas, mesmo ao custo da própria vida se preciso.

Ridembarr (povoado; 7 pontos): uma profusão de vilarejos e cidades menores cercam a grande capital do Reinado, Valkaria. Tão minúsculos que nem mesmo constam nos mapas. Ridembarr é um dos mais conhecidos.

Apenas cinquenta quilômetros distante da maior metrópole do mundo (cerca de um dia a cavalo, ou cinco minutos com pausa para um lanche para alguém com Voo e H6...), a vila é composta por uma hospedaria e vinte ou trinta casas. A hospedaria pertence a Deikon Heremil, que também atua como prefeito. A vila vive de comércio e turismo, hospedando viajantes que rumam para a capital. Por sua posição elevada, da hospedaria é possível ver a gigantesca estátua da deusa ao longe.

Em Ridembarr vive um pintor recluso de nome Grigori que os habitantes locais dizem ter sido vítima de uma maldição. No estúdio, há pinturas de criaturas estranhas que ninguém jamais viu. Sobre isso ele nada diz, mas por alguns tibares ele pode pintar seu retrato.

Gorendill (aldeia; 10 pontos): situada no extremo oeste de Deheon, Gorendill fica à margem do Rio Panteão e próxima às Montanhas Uivantes, o que proporciona um clima temperado. Outrora pequena e pacata, a cidade cresceu rapidamente nos últimos anos graças ao prefeito Guss Nossin, que estabeleceu uma série de novos empreendimentos.

A cidade tem uma forte economia baseada no comércio de frutas locais e conta com um porto pequeno, mas relativamente movimentada por ser próximo à Valkaria. Segundo alguns, essa súbita prosperidade não é bem-vista pela capital — bem como o estilo de governo independente de Nossin, que dissolveu o antigo Conselho para governar sozinho. De qualquer forma, o lugar está atraindo muitas famílias e aventureiros em busca de fortuna.

Os pontos de maior destaque na cidade são a Milícia de Gorendill, com guardas treinados em técnicas de desarme e imobilização; a Taverna do Minotauro, gerenciada por Biggorn mas que anda às moscas devido a desconfiança causada pelas Guerras Táuricas; o Conservatório Twilight, onde pode-se aprender música com o bardo Mordred; e o Cemitério, que dizem ser assombrado pelo Guardião e uma horda de mortos-vivos.

Thanzar (vilarejo; 12 pontos): Thanzar é o fruto das maquinações de um grupo especialmente xenofóbico de anões conhecido como os Isolacionistas, em Doherimm. Trata-se de uma cidadela que servirá de ponto de partida para uma nova expansão do reino, desta vez na direção norte. Seu propósito vai mais além: no caso de uma guerra contra Deheon ou o Reinado, Thanzar seria um ponto altamente estratégico, exatamente abaixo de Yuden, que por tempos foi o principal opositor à coroa de Valkaria.

Era considerada uma região onde oportunidades de trabalho e ganho não faltariam. Porém, a queda de Mitkov e a coroação de Shivara Sharpblade como nova rainha de Yuden foram um golpe e tanto para as pretensões do vilarejo. Mesmo assim, os planos foram mantidos e as escavações continuam. Correm boatos que inclusive uma nova passagem ligando Doherimm ao Reinado estaria sendo escavada, com saída direta para a cidade de Valkaria. Obviamente, a corte de Deheon não sabe nada desse fato...

Em Thanzar também encontra-se a Fornalha de Zakharim, uma gigantesca oficina para a elaboração e construção de novas máquinas de guerra. Aventureiros têm encontrado espaço aqui, já que as novas escavações resultaram em encontros com criaturas subterrâneas perigosas e raças inimigas, inclusive os ghillanin, servos dos trolls nobres. Há quem tema um novo Chamado às Armas caso a situação piore. Questionados quanto a isso, os regentes de Thanzar apenas dão de ombros.

Smokestone (vila; 15 pontos): a nobreza reluzente e a riqueza das cidades grandes contrastam com certos lugares remotos, isolados, além do alcance de qualquer autoridade. Smokestone é um exemplo perfeito desse tipo de lugar. As temidas armas de pólvora, proibidas no Reinado, aqui são usadas livremente. Brigões fora da lei travam duelos ao pôr do sol, linchamento resolve tudo e nada é pior que um ladrão de cavalos.

A vila fica escondida em algum lugar de Petrynia, embaixo do nariz das autoridades, sem que ninguém saiba com certeza onde. É habitada pos bandidos, mas esses se mantêm leais ao segredo de sua localização: o que acontece em Smokestone fica em Smokestone. As leis daqui não se aplicam fora da cidade e vice-versa. É um antro de bandidos que estão fugindo da justiça, porém, não se rouba dentro dessas fronteiras. E cada homem é seu próprio juiz. Todas as diferenças são acertadas aqui mesmo, pela lei do chumbo.

Além das "facilidades" comuns a gente desse tipo, esse ainda é um dos raros lugares dentro do Reinado onde é possível adquirir ou produzir pólvora livremente, pois é aqui que ficam as maiores jazidas de pedra-de-fumaça, utilizada para a fabricação da pólvora. Há três grandes minas, dominadas pelas famílias abastadas da cidade, mais centenas de outras concessões que trocam de mãos o tempo inteiro.

Malpetrim (cidade pequena; 25 pontos): durante as Guerras Táuricas houve uma cidade que rechaçou e resistiu à invasão dos minotauros, não por menos, conhecida como palco de inúmeras grandes aventuras onde o futuro de Arton esteve em jogo: Malpetrim, a dita Capital dos Aventureiros.

Pedro Netto (pedido nº51009)

Devido à grande população de heróis, a cidade conseguiu evitar a invasão, resistindo a múltiplos ataques durante toda a guerra. Com o fim das Guerras Táuricas, o Império de Tauron negociou com o Conselho Regente, que conseguiu manter a autonomia da cidade, embora ao custo de pesados impostos.

Entre os pontos mais conhecidos daqui temos a célebre Estalagem do Macaco Caolho (Empalhado); a Estalagem da Águia Dourada, onde costumava se hospedar Niele, a Arquimaga; um Templo de Marah, a deusa da paz; e o famigerado Porto de Malpetrim: onde encontramos todo o tipo de pirata, corsário, marujo ou capitão de navio prestes a navegar pelo Mar Negro, o mais agitado e navegado de todos os mares de Arton.

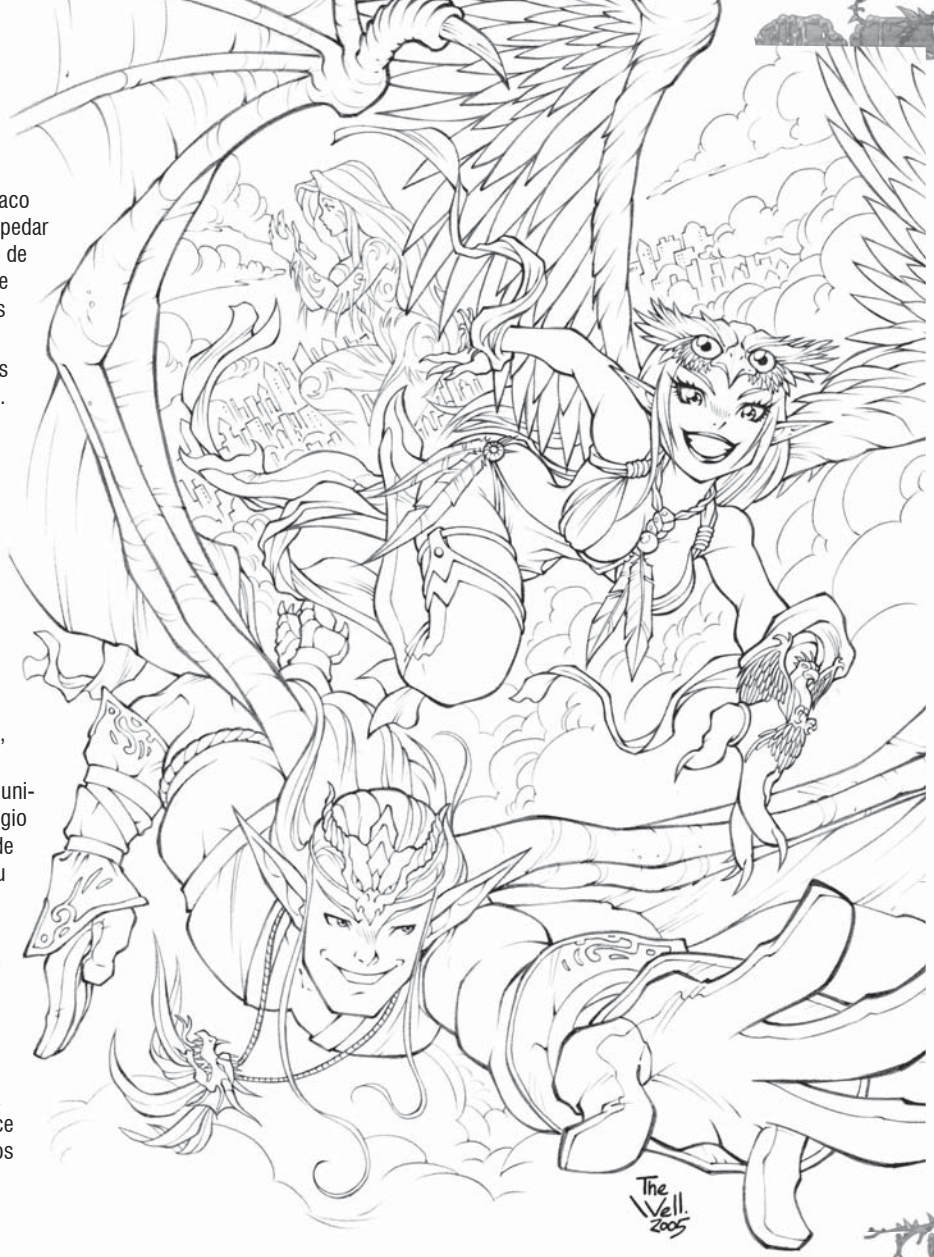
Fontes indicam que Malpetrim é o principal ponto de encontro das lideranças pró-revolta e que logo uma revolução vai assolar o Império de Tauron partindo dali.

Tiberus (cidade grande; 50 pontos): a Cidade dos Reis é como tornou-se conhecida a sede do governo de Tapista e agora de todo o Império de Tauron. Ali vivem Aurakas e o Senado, assim como algumas das figuras mais importantes do reino. Com obras arquitetônicas impressionantes, longas vias pavimentadas e pequenos prédios com quatro ou cinco andares (todos muito mais largos do que um prédio comum, pois os minos se sentem desconfortáveis em lugares altos), Tiberus é uma das cidades mais impressionantes de Arton.

Enorme, cercada por muralhas de cinquenta metros de altura, espessas e guarnecidas com torres de vigia. Abriga três colinas em seu interior e situa-se à beira do Rio dos Deuses, de onde a cidade antiga lança enormes pontes para a parte mais nova, com grandes edifícios de mármore e alabastro, aquedutos e campos cultiváveis. À noite, a cidade é iluminada por lamparinas de querosene, lembrando um campo estrelado para quem a vê das montanhas.

Tiberus também é conhecida pelo Gueto dos Elfos, a segunda maior comunidade dessa raça criada após a queda de Lenórienn. Porém, ao invés de um refúgio tranquilo para os exilados da guerra, trata-se na verdade de um enorme centro de escravos onde minotauros negociam a compra e venda desses para trabalho ou reprodução (já que não existem minotauros fêmeas). A tradição escravagista do reino é um dos pontos delicados que sempre colocaram esse lugar contra o restante do Reinado.

Valkaria (metrópole; 100 pontos): construída à volta da gigantesca estátua da Deusa da Ambição, Valkaria não é apenas a maior e mais importante cidade de Arton — ela é o marco zero do mundo civilizado e o centro político do Reinado. Muitos sonham em viver na maior cidade do mundo, desfrutar dos luxos e maravilhas. Outros, porém, sabem que jamais suportariam morar em uma aglomeração de raças tão grande e falam de Valkaria como de uma ferida na face de Arton. Seja qual for a visão daqueles que a conhecem, é certo que Valkaria os modifica. Para o bem ou para o mal.



Pedro Netto (pedido nº51009)

Os habitantes daqui estão acostumados ao extraordinário. Na verdade, estranham quando algo importante para o Reinado acontece em outro lugar! Parece óbvio que o grande plano de mestre Arsenal envolvesse marchar com um construto gigante até Valkaria. Era evidente que os minotauros atacariam a cidade. Da mesma forma, aparições do Paladino, Niele, Talude ou Vectorius são eventos esperados aqui. Para o povo dessa cidade, o mundo gira em torno dela — e talvez gire mesmo!

A visão da estátua da deusa de pedra não deixa de provocar emoções diversas em quem a observa. Ela representa exatamente o espírito humano: imponente, grandiosa, mas ainda assim buscando alturas mais elevadas, desejando alcançar algo que está além. A cidade de Valkaria simboliza, justamente, a soberania humana sobre Arton.

Em Valkaria temos numerosos pontos únicos no mundo: o **Palácio Imperial** onde vive a atual rainha-imperatriz Shivara Sharpblade; a **sede do Protetorado do Reino**, os aventureiros de elite do Reinado; a **Arena Imperial**, maior e mais famoso centro de jogos do mundo conhecido; a **Grande Academia Arcana**, mais importante instituição de ensino de Arton; **Nitamu-ra**, o bairro oriental que serviu de abrigo a todos os refugiados da ilha após o ataque da Tormenta e a **Vila Élfica**, a maior concentração de elfos após a queda de Lenórienn, entre milhares de outros lugares.

Tibar: o Dinheiro em Arton

O tibar (T$) é a moeda padrão de Arton. Uma peça redonda de cobre que mede dois centímetros e pesa dez gramas. Todas trazem em um lado o rosto de Tibar, o Deus Menor do Comércio — um rei com cabelos encaracolados e uma joia em forma de olho na coroa; e do outro lado o mesmo rosto, mas sem coroa. Por isso em Arton, ao jogar "cara ou coroa" , o costume é pedir "coroa ou não coroa".

A moeda foi criada por Quindogar Tolliannor, primeiro conselheiro real de Deheon e adepto ardoroso das artes da barganha e negociação. Graças a ele, Tibar tornou-se tão popular que hoje o deus do comércio tenta "negociar" uma posição entre os deuses maiores. Acredita-se que manter um tibar no bolso ou preso ao pescoço como um amuleto garante sua graça.

A unidade básica do tibar é a peça de cobre. Assim, sempre que for mencionado algum preço ou artigo em tibares, esse estará levando a peça de cobre em consideração. Existem ainda o tibar de prata (TP) que vale T$ 10 e o tbar de ouro (TO), que vale T$ 100 (ou 1 Ponto de Experiência), sendo esse o mais utilizado por aristocratas e aventureiros. Há ainda o raro tibar de platina (TL), que vale T$ 1.000 (1 ponto de personagem!) e é empregado apenas por donos de grandes fortunas, como regentes e arquimagos.

Nem todos os reinos seguem o padrão do tibar de cobre. Em alguns lugares, devido à escassez desse material, o tibar de prata é usado como moeda padrão. Em outros, o valor do tibar pode apresentar flutuações — provocando grande agitação entre as guildas de comerciantes, falsificadores e contrabandistas.

Experiência e Tesouros: a premiação total em Pontos de Experiência (PEs) dos personagens podem ser distribuídos de várias formas e uma delas é com tesouros, sejam em tibares, seja qualquer outro tipo de item mágico visto tanto neste livro quanto no *Manual 3D&T Alpha*. Para fins de cálculo, considere que T$ 100 conquistados em campanha podem ser trocados por itens cujo valor equivale a 1 PE.

Coisas que *Realmente* Catei por Aí

A regra geral do sistema *3D&T Alpha* prega que cada inimigo vencido em combate justo rende 1 PE (o equivalente a um tibar de ouro). Para detalhes quanto ao que é um combate justo, consulte o *Manual 3D&T Alpha*, pág. 141. Porém, em games, é comum que, ao serem derrotados, *todos* os monstros derrubem alguns itens ou moedas que carregavam consigo, sendo a luta justa ou não. Não importa se era um esqueleto, uma bolha de geleia ou o nobre mais rico do continente. Ele sempre irá possuir uma tranqueira qualquer consigo que pode vir a ser útil.

Pedro Netto (pedido nº51009)

Normalmente, os jogadores não irão encontrar nada além de alguns tibares de cobre (metade da pontuação total do bicho multiplicada por 1d em T$). Considere esses como frações menores de PEs, que acumulados podem ser trocados de acordo com a vontade do jogador. Contudo, às vezes os personagens têm mais sorte. Após um combate, o mestre pode rolar um dado em aberto. Caso o resultado seja 6, cada jogador que tenha participado diretamente da batalha deve rolar 1d para receber esse valor adicional em PEs que devem ser gastos imediatamente na compra de qualquer item que tenha custo indicado neste livro ou no *Manual 3D&T Alpha*.

Todos esses valores sorteados **podem** ser somados para a compra de algo realmente grande (como uma A+5, caso vocês estejam com muita sorte) ou usados individualmente para adquirir itens menores (como poções e pergaminhos). Porém, por se tratarem de itens de qualidade questionável e origem duvidosa, nenhum deles é permanente, quebrando ou sendo perdidos ao final da aventura.

Para torná-los permanentes, os heróis deverão pagar o custo equivalente em PEs normalmente.

Riqueza, o Melhor Superpoder do Mundo

A vantagem Riqueza garante uma soma considerável de tibares ao personagem. Em termos de jogo, ele pode invocá-la a qualquer momento, pagando PMs para conseguir efeitos diversos através de uma quantidade praticamente infinita de moedas que saltam de seus bolsos. Em Arton, entretanto, nem mesmo o mais abastado dos homens pode contar com uma soma infinita.

Em regras, essa vantagem passa a ser tratada como uma escola de magia com acesso irrestrito a qualquer efeito que não provoque dano, pelo custo normal em PMs e respeitando todos os demais efeitos (como duração e alcance). Apenas as exigências não precisam ser respeitadas. Tampouco é necessário que o "mago das verdinhas" conheça a magia em questão, mas é imprescindível que ele encontre no caminho alguém para realizar o serviço em nome dele.

Dessa forma, é fácil para alguém rico contratar uma carruagem que leve o grupo dentro de uma cidade (como na magia Transporte). Contudo, o mesmo efeito não estaria disponível em uma área erma, masmorra ou correlato onde apenas a equipe esteja presente. Obviamente, pagar para um colega carregá-lo nas costas não irá aumentar a quantidade de tibares do espertalhão... A recuperação dos PMs gastos dessa maneira ocorre normalmente, ou duas vezes mais rápido caso o personagem esteja no próprio negócio (veja na pág. 41).

Ainda, se desejar, o personagem rico pode gastar a própria fortuna para adquirir bens e serviços permanentes, como poções, armas mágicas ou qualquer outro tipo de item que custe PEs transformando o valor total da vantagem em Pontos de Experiência (20 PEs, no caso). Contudo, eles serão automaticamente descontados da própria vantagem Riqueza, que não poderá ser acessada até que os PEs gastos sejam repostos em campanha ou que o item seja revendido pelo preço integral em PEs. Assim, um personagem rico pode gastar toda a fortuna para adquirir uma espada mágica Assassina (por 20 PEs), mas não poderá invocar a Riqueza até que os mesmos 20 PEs sejam repostos, acumulados ao longo da campanha ou pela venda da arma após o término da aventura.

Vale lembrar que enquanto a possuir, o uso padrão da vantagem (1 PM para invocar Riqueza e com ela gastar quantidades gigantescas de tibares em coisas comuns) continua funcionando normalmente.

Repouso (porque só golens são de ferro)

Mesmo o mais obstinado grupo de Desafiadores da Tormenta cedo ou tarde precisará dar um tempo para se recuperar antes da próxima aventura. A magia dos magos estará esgotada, as armas dos guerreiros em frangalhos e os bolsos dos ladinos abarrotados. Nessas horas, tudo o que um grupo precisa é de um bom descanso. Repousar por algumas horas antes de partir novamente em jornada.

Estalagens e tavernas costumam ser os lugares onde aventureiros pernoitam e fazem preparativos para as próximas missões. Estalagens são como hospedarias, onde se pode alugar quartos para dormir e fazer refeições. O preço por um quarto varia entre T$ 30 para uma hospedagem simples como a Ganso Afogado em Yuden até T$ 500 por uma noite no Quarto de Niele, a luxuosa (e caótica) acomodação adotada por muito tempo pela arquimaga na estalagem Águia Dourada, em Malpetrim.

Em condições mínimas, um personagem irá recuperar todos os PVs e PMs em uma única boa noite de sono (ao menos 8 horas). Já em situações atípicas, como sendo bruscamente interrompidos durante a madrugada ou precisando despertar muito cedo ou repentinamente, em acampamentos de beira de estrada ou dentro de uma masmorra e outros lugares perigosos, essa quantidade cairá significativamente: apenas o equivalente em PVs e PMs iguais à própria R; o mesmo que seria recuperado em meras duas horas em uma pensão ou estalagem comum.

Tavernas são uma espécie de restaurante simplório que serve comida, bebidas e às vezes organizam espetáculos. Também são bons lugares para conseguir informações ou contatos para ajudar nas aventuras. O preço de uma refeição pode variar muito, dependendo do luxo do lugar ou de quão exótico for o prato servido. Tavernas humildes (que correspondem a imensa maioria) servem mantimentos custando algo entre T$ 5 a T$ 15.

Comer recupera apenas 1 PV e 1 PM, sendo que apenas três refeições ao dia efetivamente restituem forças. As demais apenas irão deixar o personagem acima do peso (e talvez obrigá-lo a aposentar mais cedo aquela armadura nova). Assim, não adianta entrar numa masmorra mordiscando um pacote de biscoitos e com isso acreditar que seu mago encontrou a fórmula dos PMs infinitos. Personagens Perto da Morte também não podem ser curados com comida. Estar quase morto de tanto apanhar costuma atrapalhar a digestão.

Pedro Netto (pedido nº51009)

Cinco Minutos, Cara. Coloca na Pausa...

Às vezes, no transcorrer de uma aventura, alguma coisa dá errado e os personagens terão inoportunamente gasto PMs ou perdido parte dos PVs em batalhas secundárias, antes mesmo de se encontrarem com algum vilão ou estarem frente a frente com o desafio final da missão. Nessas horas, é possível fazer um breve intervalo antes de retomarem as buscas para comer alguma coisa, enfaixar as feridas ou orar por uma magia de cura. Obviamente, não há tempo suficiente para uma recuperação completa. O negócio é improvisar antes que os monstros os encontrem.

Durante uma pausa, testes Médios da perícia Medicina são mais eficientes, recuperando 1d PVs por personagem uma única vez ao dia. Personagens que por ventura precisem se recuperar rapidamente poderão consumir o equivalente a 1 PE em artigos diversos para recuperar 5 PVs ou 2 PEs para recuperar 5 PMs imediatamente. Ainda, se forem bem-sucedidos em um teste de A, provarão que são durões e não se deixarão abater por qualquer coisa: a recuperação de PVs e PMs nessas situações será dobrada.

Pontos de Recuperação

Determinados lugares são abençoados pela presença sagrada de uma das muitas divindades de Arton. Nesses pontos, clérigos e paladinos ergueram altares ou erigiram estátuas que servem como locais de parada e descanso para viajantes. Próximos a eles, a recuperação de ferimentos ou do cansaço é muito maior (ocorrendo na metade do tempo normal). Além disso, uma vez ao dia por pessoa, ao serem tocadas, tais imagens são capazes de realizar pequenos milagres cujos efeitos diversos são ligados aos dogmas da divindade que ela representa.

Porém, da mesma forma que os deuses possuem alguns caprichos, o tipo exato de exigência e efeito pode variar de acordo com a divindade patrona do local abençoado. Estátuas de aspectos de Allihanna concedem cura e proteção apenas a druidas, rangers ou xamãs e nunca são vistas em cidades. Imagens de Valkaria por sua vez recuperam forças e curam feridas somente de aventureiros ou pessoas verdadeiramente ambiciosas. Por esses e outros motivos (como o tipo questionável de "bênção" que Tenebra ou Sszzaas confeririam a algum lugar), alguns símbolos de deuses são mais comuns do que outros.

De forma geral, praticamente todo grande centro populacional possui pelo menos uma dessas em um templo ou praça local. Desnecessário dizer, removê-las cancela automaticamente os benefícios, além de ser considerado um ato de profanação em toda Arton.

Estátuas de Khalmyr: talvez uma das estátuas mais comuns, imagens do antigo líder do Panteão são encontradas em prefeituras, salões, masmorras e templos. Representando a justiça e a honestidade, é impossível mentir diante de uma estátua de Khalmyr. Além disso, elas conferem um sucesso automático uma vez ao dia para testes em que as maiores chances estejam a favor do personagem.

Estátuas de Lena: pequenas imagens representando uma mulher grávida ou uma criança são encontradas em regiões ermas ou em templos a Lena, a deusa da vida. Elas são capazes de curar todos os PVs daqueles que a tocarem uma vez ao dia. Podem ser facilmente notadas, pois tudo em volta aparenta estar transbordando vida, além de sempre estarem acompanhadas de oferendas de toda a sorte deixadas ali por peregrinos.

Estátuas de Marah: feitas em mármore branco sem qualquer marca ou mancha, estátuas de Marah são raras, considerados verdadeiros refúgios onde se pode permanecer em completa paz. É impossível matar qualquer criatura que

Pedro Netto (pedido nº51009)

esteja em distância corpo a corpo de uma dessas imagens; além disso, elas geram uma área de tranquilidade que inibe qualquer atitude violenta enquanto a mesma estiver dentro da linha de visão (é necessário ser bem-sucedido em um teste de R–3 para negar o efeito) .

Estátuas de Wynna: mostrando a orgulhosa deusa da magia vestida (se é que se pode chamar assim) com os tradicionais trajes de fitas de couro e anéis de metal, estátuas de Wynna são encontradas em diversos lugares de Arton. São capazes de restaurar todos os PMs de qualquer um que as toque (o que costuma deixar um bocado de magos encabulados) uma vez ao dia.

Falsas Estátuas: infelizmente, para cada estátua legítima em Arton existem tantas outras falsas, esculpidas por espertalhões e aproveitadores que fazem uso de mecanismos diversos para simular efeitos naturais e tentar com isso ganhar algum dinheiro dos fiéis. Tais charlatães também se associam a bandoleiros e outros criminosos. Não é incomum, por exemplo, que bandos de assaltantes coloquem estátuas de Marah falsas no caminho de caravanas mercantes procurando atraí-las para uma armadilha, ou que grupos de aventureiros percam horas preciosas ao lado de imagens de Lena ou Wynna forjadas. Algumas dessas, criadas por clérigos malignos, em vez de recuperarem forças, drenam PVs e PMs. Testes da perícia Arte ou Teologia (uma especialização de Ciência) podem evitar surpresas desse tipo. A magia Detecção do Mal (*Manual 3D&T Alpha*, pág. 92) também pode dar uma pista.

Vida e Morte em Arton

Arton é um mundo perigoso, onde constantemente heróis aventureiros colocam a vida em risco apostando tudo na vitória contra aqueles que ousarem ficar entre eles e seus objetivos. Infelizmente, às vezes, apostas são perdidas. Mesmo assim, apesar de terrível para a maioria das pessoas, os mais destemidos desafiadores sabem que existem destinos piores que morrer. Porque com a coragem necessária e uma determinação inabalável, até mesmo a morte pode ser revertida.

Praticamente todos os clérigos poderiam ser capazes de trazer os mortos de volta à vida, mas são raros os que o fazem por diversos motivos. Para muitos, falta meramente o conhecimento necessário (pois a magia Ressurreição não é ensinada levianamente). Para outros, o que falta é a motivação. A maioria dos cultos aos deuses crê numa única e boa vida antes que a alma possa enfim descansar nos reinos divinos. Se o sujeito já chegou lá, por que trazê-lo de volta?

Alguns dentre os deuses — principalmente Tenebra e Ragnar — sequer aceitam a ideia de uma volta ao mundo dos vivos após o ciclo ter sido fechado. Para eles, isso soa como uma afronta e é motivo mais que suficiente para anular os poderes do clérigo como punição (ainda que zumbis e outros mortos-vivos existam aos milhares. Como já dizia um certo aventureiro, Tenebra tem senso de humor...).

Entretanto, há uma divindade que acredita que, quando uma vida termina de modo brusco e injusto, ela deve ser retomada. Uma pessoa assassinada, por exemplo, teve o tempo de aprendizado no plano material roubado. Voltar é ter a oportunidade de refazer a mesma lição, desta vez conhecendo os erros que se deve evitar. Este é Thyatis, o deus da renovação, do otimismo, da crença no futuro. Para ele e seus clérigos, sempre existe esperança.

O Clero de Thyatis, Deus da Ressurreição

Apesar de Thyatis ser uma divindade maior com uma quantidade significativa de fiéis, seu clero é um dos menores e mais reclusos de toda Arton. Os templos não são tão comuns quanto os dos demais deuses. E por incrível que possa parecer, não existem pinturas ou esculturas de Thyatis em lugar algum — ninguém conhece a verdadeira aparência dele, apesar de ser comumente representado como uma fênix, a ave que regressa à vida das próprias cinzas.

Seguidores desse deus são frequentemente vinculados aos dons da profecia e da premonição e de fato possuem assombrosos poderes nessas áreas. Não por menos, esses sacerdotes são raros e difíceis de encontrar — muitos até acreditam que sejam meras lendas. Sem dúvida, o mais famoso e acessível (embora nem tanto) é o sempre misterioso Oráculo de Triunphus; a cidade que vive sob a bênção/maldição de Thyatis: os que morrem de forma violenta ali sempre voltam à vida, mas jamais podem deixar os limites da cidade.

Apesar de justo e generoso, Thyatis cobra um preço por essa dádiva. A ressurreição é uma chance de melhorar, de evoluir — uma chance que não deve ser desperdiçada com uma vida estagnada ou pouco produtiva. Todos os que são trazidos de volta à vida por um clérigo desse deus recebem uma Devoção (*Manual 3D&T Alpha*, pág. 42), uma grande missão de vida que devem cumprir a qualquer custo. Diferente do que ocorre com magias de Ressurreição conjuradas por clérigos de outros cultos, não há limite de vezes que essa magia possa ser aplicada sobre uma mesma pessoa. Contudo, ela apenas terá êxito se a missão anterior for cumprida a contento.

Adiando o Encontro com os Deuses

Em diversos momentos, afirma-se que algumas pessoas em Arton conseguiram viver por um período de tempo muito maior do que seria esperado. Sabe-se ainda que certos arquimagos como Talude ou Vectorius continuam vivos e bem apesar de possuírem séculos de vida. Como isso é possível? Você já conhece a resposta: magia. Com os encantamentos ou rituais corretos, um personagem pode prolongar a própria existência quase indefinidamente. *Quase*, pois nada é eterno em Arton. Mesmo o mais longevo dos magos um dia partirá ao encontro dos deuses.

Não há uma única fórmula ou método para alcançar uma vida extremamente longa. Essa sempre é resultante de uma busca através dos reinos atrás de velhas fórmulas alquímicas, livros perdidos em torres arcanas abandonadas ou segredos sussurrados por mortos-vivos que chegaram perto de viver eternamente (ainda que já não estejam realmente vivos). O método mais conhecido (e, ainda assim, bastante obscuro) é a transformação em **lich**.

Pedro Netto (pedido nº51009)

Superkit: Lich

Função: dominante.

Exigências: Clericato (Ragnar ou Tenebra) ou Magia Negra; Filactéria (veja adiante); Resistência à Magia; Patrono ou Riqueza; escala Sugoi ou superior.

Embora não seja o mais conhecido, o lich é provavelmente o mais poderoso tipo de morto-vivo; ele surge como resultado do esforço de um clérigo ou mago necromante que conseguiu se transformar em morto-vivo sem perder sua memória, sua sanidade e seus poderes mágicos. Em Arton, Vectorius e Talude são os mais poderosos magos *vivos*; existem liches com poder ainda maior que eles...

Nem todos os liches são maus, mas a maioria é! Como qualquer mago necromante ou clérigo da morte, eles não conseguem ver muito valor em seres viventes — e não hesitam em sacrificá-los durante sua busca por mais poder mágico, seu único grande objetivo. Logicamente, isso leva aventureiros a tentar destruí-los para acabar com seus experimentos malignos.

Filactéria (0 pontos): seu corpo pode ser destruído, mas sua alma, não. Ela está presa a um artefato escolhido cuidadosamente pelo lich para resguardar sua essência. Um lich recebe todos os efeitos dos mortos-vivos, além de Imortal, sempre regressando poucos dias após ser destruído. Entretanto, caso sua filactéria seja descoberta e destruída, ele estará definitivamente morto, deixando de existir para sempre.

Corpo Imortal: é muito difícil ferir um lich. Você é Invulnerável a todos os tipos de dano, exceto magia e armas mágicas. Além disso, apesar de não poder ser curado, um lich também não sofre dano por magias de cura como outros mortos-vivos.

Imunidades de Lich: é praticamente impossível obrigá-lo a fazer algo que você não deseja. O lich é imune a Controle ou Esconjuro de Mortos-Vivos, Paralisia e qualquer magia de Transformação. Além disso, sempre recebe um bônus de +2 em seus testes de R contra magias, cumulativo com vantagens e poderes.

Magia Infindável: você não gasta PMs para conjurar magias da escola Negra, mas ainda está limitado por sua H (você não pode lançar magias cujo custo em PMs exceda H×5). Você ainda deve gastar PMs para outros usos normalmente, como magias de outras escolas ou vantagens.

Magia Sombria: um lich é capaz de conjurar até R magias das trevas num mesmo turno, dobrando a exigência total em PMs por cada uma delas. Então a primeira magia será gratuita, a segunda custará 1 PM, a terceira metade de seu custo total, a quarta o custo integral e o dobro para todas que forem conjuradas deste ponto em diante.

Tornando-se um Lich: tornar-se um lich exige que o mago ou clérigo faça um amuleto que mais tarde vai guardar a própria alma. Quando a magia se completa, a alma fica presa do objeto; e o personagem se torna um morto-vivo, com poderes imensos para acrescentar aos que já tinha. A magia necessária para fabricar esse item é conhecida apenas pelos próprios liches — que, é claro, não se interessam em divulgá-la! Assim, antes de se tornar lich, você deve primeiro derrotar outro lich e arrancar dele o segredo.

Para mais detalhes sobre superkits, veja o tópico na pág. 55.

Existe Vida Após Falhar no Teste de Morte

As almas daqueles que morrem em Arton renascem aleatoriamente (ou não, quem sabe?) em um dos vinte reinos dos deuses (descritos no Capítulo 6), com a mesma aparência e poderes que tinham em vida, mas sem quais-

Pedro Netto (pedido nº51009)

quer posses ou artefatos que por ventura tenham acumulado. Essa pessoa passa a ser considerada então um nativo daquele plano e deve encontrar ali seu lugar. Eles não envelhecem, mas podem sofrer violência e outras aflições. Caso essa segunda vida seja perdida, então a pessoa será destruída para sempre e sua energia vital servirá de matéria-prima para a criação das almas que ainda vão nascer.

Caso uma pessoa seja ressuscitada em Arton, a alma dela desaparece do plano onde estava e retorna ao mundo recuperando a primeira vida, mas mantendo as novas características, vantagens e desvantagens que tenha conquistado no além. A vítima tem lembranças vagas do período em que esteve vagando pelos reinos dos deuses, como se fossem sonhos. Caso a pessoa tenha sido destruída enquanto estava em algum dos reinos ou a própria divindade que o recebeu se negue a deixá-la partir, a ressurreição será impossível mesmo que todas as condições sejam favoráveis.

É possível ainda resgatar uma alma à força, invadindo o reino dos deuses e enfrentando os perigos de lá até encontrá-la. Trazer um personagem de volta dessa forma **não** lhe devolve a vida e para todos os efeitos ele passa a ser considerado **Morto**. Ainda, não é possível de forma alguma regressar sozinho dos reinos dos deuses, sempre precisando de um guia do mundo dos vivos com a escola de magia Elemental (espírito).

Morte por Doenças

Heróis também podem ficar doentes. Combater uma doença (seja ela de origem mágica ou natural) pode ser tema de algumas aventuras por Arton. Há inúmeras cidades ou vilas fantasmas que foram dizimadas por doenças desconhecidas, alguns monstros como múmias ou mortos-vivos são vetores conhecidos de pestilência e o reino de Lomatubar inteiro sofre devido à Praga Coral, uma doença mágica que, até agora, não possui cura. Assim, cedo ou tarde, um grupo pode se deparar com esse tipo de situação.

Como regra, sempre que expostos a alguma doença, personagens devem realizar um teste de R ou A — aquele que for maior. Se bem-sucedidos, irão se tornar imunes a ela. Caso contrário, serão contagiados. Para doenças leves, passarão a perder 1 PV diariamente, que não pode ser recuperado com descanso. Em casos mais graves, a enfermidade leva um ponto de R inteiro por dia, (afetando, inclusive, PVs e PMs totais) até o personagem ser curado ou morrer.

Testes da perícia Medicina podem curar doenças (recuperando 1 ponto de R a cada sucesso, sendo que apenas um teste pode ser realizado por dia) e um teste adicional Difícil é necessário para curá-la em definitivo. Cura Mágica não recupera PVs de personagens doentes, mas anula a maior parte dos males contraídos na versão de 4 PMs.

Ataque Não Letal

Geralmente, todo o dano causado em condições normais de combate (armas, armadilhas, magias de ataque) é considerado letal: com a intenção de matar. Contudo, temos que convir que essa é uma forma extrema de se resolver os problemas. Nem sempre os oponentes precisam ser punidos com a morte por um erro que cometeram. Assim, se desejar, o jogador pode escolher provocar dano não letal.

Para isso, basta anunciar tal intenção a qualquer momento e considerar um redutor de –1 na F ou PdF a partir dali. Isso representa que o personagem está "pegando leve", procurando derrubar o oponente, mas não matar ou sequer ferir com gravidade. Dano não letal funciona como o dano normal, a não ser para determinar quando você vai morrer. Personagens levados a 0 PVs por ataques desse tipo rolam um resultado 1, 2 ou 3 nos testes de morte automaticamente.

Você pode usar armas para causar dano não letal (batendo com as partes não afiadas de uma espada, controlando a força dos golpes, evitando pontos vitais...). Entretanto, algumas armas específicas são tão fortes que não podem ser usadas para esse fim (como armas Vorpais, Venenosas ou Anti-Inimigos). Nesses casos, o jogador deverá abster-se também do bônus da arma e sofrer outro redutor de –1 por estar usando um tipo diferente de dano (exceto se possuir a vantagem Adaptador).

Para fins de cálculo de PEs, lutas usando ataques desse tipo sempre são considerados como um combate justo (*Manual 3D&T Alpha*, pág. 141).

Nova Desvantagem: Morto (–1 ponto)

Você está morto. Seu corpo real está sepultado em algum lugar (ou perdido para sempre) e tudo o que restou de você foi uma espécie de avatar de sua alma, idêntico ao que você era em todos os aspectos (exceto pelo fato de não estar mais vivo).

Você recebe todas a vantagens e desvantagens de um personagem Morto-Vivo (*Manual 3D&T Alpha*, pág. 59), inclusive ser ferido por magias de cura. Caso morra novamente, será destruído para sempre. Há sempre alguma característica visível e que não lhe confere nenhum poder adicional o identificando como alguém que já passou para o outro lado (como um par de asas, chifres, uma auréola ou algum brilho incomum).

Ele? Mas ele morreu!

Se heróis podem voltar da morte algumas vezes, o que impede os vilões de fazerem o mesmo? Nada, na verdade. Esses também possuem aliados, servos ou fãs (!) que fariam qualquer coisa para trazê-lo de volta ao mundo dos vivos. Se um grande personagem acabar caindo por qualquer motivo que seja, o mestre pode tranquilamente trazê-lo de volta dentro de algumas sessões. Além disso, ao contrário de monstros, vilões raramente lutarão até a morte. Eles prezam o poder e a glória, sim, mas acima de tudo, prezam a própria vida e segurança. Ao menor sinal de perigo, nove em dez chefões do crime tomarão atitudes para desaparecer numa nuvem de fumaça o quanto antes…

Pedro Netto (pedido nº51009)

Contra os Heróis

Mais cedo ou mais tarde, aventureiros irão se meter em algum combate, uma situação em que não será possível prosseguir a não ser através do choque violento das espadas e da magia. E isso não é difícil. Ao contrário, a maioria dos grupos não vê a hora de arrumar confusão por onde quer que passem...

Uma aventura de *3D&T* sem que nenhuma luta tenha ocorrido pode passar a impressão de que alguma coisa ficou faltando. Seja ela um corretivo naquele ladrãozinho de praça (F1, H0-1, R1, A0, PdF1; Má Fama; Crime) seja a batalha final contra o vilão da campanha (temos alguns muito bons nestas páginas), toda aventura deveria ter pelo menos um momento de tensão envolvendo luta. É a hora de fazer os dados rolarem e de se divertir com as soluções e usos mirabolantes dos poderes dos personagens.

E ainda que não seja a única, essa é a forma mais básica de se acumular riquezas e experiência. Vencendo inimigos, os heróis poderão testar as vantagens, acumular alguns tesouros e ainda ganhar renome e fama como justiceiros do mundo de Arton.

Monstros e Vilões

O termo monstro da forma que estamos utilizando é bem abrangente, podendo inclusive tratar de criaturas que não possuam a desvantagem Monstruoso. Um bando de elfos ladrões fugitivos de Lenórienn são oponentes tratados da mesma forma que seria uma tribo de gnolls, um bando de goblins ou qualquer outra criatura. Serão considerados monstros todos os personagens que entrem em combate direto contra os aventureiros e que não tenham importância para o andamento da aventura. Ainda que tenham um motivo para atacar, caso eles não estivessem ali, praticamente nada mudaria.

Monstros não são Vilões. A imensa maioria não possui histórico ou motivação maior do que apenas atacar os personagens. Tais criaturas sempre são o meio, nunca o fim. Lembre de algum episódio de *tokusatsu* ou mesmo no último game que você porventura tenha jogado. Soldados grunts, os lendários capangas que apoiam um personagem com histórico ou que vagam diante do caminho dos heróis serão sempre apenas monstros. Já o próprio General ou o Chefão final daquele episódio, esse sim, é um vilão. Os primeiros não precisam de uma ficha detalhada ou algum histórico. Já os últimos podem fazer toda a diferença entre uma sessão comum e uma aventura que será lembrada mais tarde.

Novos Poderes Únicos para Monstros

Estes são novos poderes únicos que podem ser aplicados a qualquer monstro que o mestre venha a criar para pegar os personagens de surpresa e tornar as coisas mais interessantes. Eles complementam a lista que se encontra na pág. 137 do *Manual 3D&T Alpha*. Assim como aqueles, os poderes aqui apresentados não podem ser comprados por personagens jogadores, tampouco por monstros Aliados desses.

Adaptável: a criatura se adapta rapidamente aos ataques sofridos, tornando-se invulnerável a eles em pouquíssimo tempo. O monstro pode pagar 1 PM para comprar Invulnerabilidade contra algum tipo específico de dano no turno seguinte ao que foi atingido por ele pela primeira vez. Apenas um tipo pode ser mantido por vez, precisando apagar um para se tornar invulnerável ao outro.

Anulador: o monstro é capaz de, com um movimento, cancelar alguma vantagem de todos os alvos na linha de visão dele, anulando-as. Normalmente, esse efeito cancela a existência de uma ou mais Escolas de Magia, mas há monstros capazes de anular inclusive Invulnerabilidades, de impedir o gasto de PMs ou a recuperação de PVs, entre outros efeitos. Normalmente, o único jeito de evitar um efeito anulador é ficando fora da linha de visão do monstro de alguma maneira...

Atroz: criaturas atrozes são versões maiores, mais fortes e primitivas dos animais normais. A aparência é mais feroz ou até demoníaca, com garras e presas mais afiadas e um brilho de selvageria primal nos olhos. Monstros atrozes possuem o dobro de PVs da versão comum (considerando R×10 apenas para esse cálculo), Armadura Extra contra dano Físico e Modelo Especial (grande).

Baka: o monstro possui um poder completamente inútil (como fazer as roupas dos adversários mudarem de cor, expelir fumaça pelas axilas ou tocar a ponta do nariz com a língua). Ele sempre irá anunciar esse dom com muito alarde e gerar expectativa quanto ao próximo grande golpe antes de usar um poder imbecil, o que invariavelmente fará com que todos os heróis caiam de costas no chão e fiquem indefesos contra ele por um turno.

Berserker: caso fique Perto da Morte, o monstro sofre uma metamorfose ficando maior, mais forte e furioso. Ele recebe um bônus de +5 em alguma característica de ataque (F ou PdF) e passa a receber Armadura Extra contra qualquer tipo de ataque até o final do combate.

Dano Contínuo: o dano desse monstro não atinge os heróis imediatamente, sendo ignorado no turno em que foi rolado e passando a causar 1 PV por rodada até esgotar-se. Esse dano **não** pode ser evitado de forma alguma.

Debilitante: a presença do monstro diminui a FA ou FD dos personagens jogadores dentro da linha de visão. O redutor total é igual à A do próprio Monstro e estará sempre ativa enquanto o mesmo existir.

Nova Desvantagem: Procurado (–2 pontos)

Você é procurado por alguém muito poderoso ou uma organização de grande influência; não importa o que você fez ou deixou de fazer — se você for pego por eles, será severamente punido. Sempre que você aparecer em público, o mestre joga um dado. Com um resultado 5 ou 6, alguém ligado àquele que colocou a cabeça a prêmio o reconhece e entra em ação para fazer você se arrepender disso.

Pedro Netto (pedido nº51009)

Invulnerável: o monstro tem Invulnerabilidade contra um (ou todos) os ataques, exceto por algum tipo específico e pouco usual de dano. Esse, ao ser descoberto, lhe causa dano dobrado.

Explosivo: quando derrotado, o monstro explode causando um dano em área igual a 3d+PMs restantes dele em todos que estiverem a uma distância de combate corpo a corpo da criatura, diminuindo em 1d a cada 3m a partir de então. Em monstros gigantes, o efeito explosivo é 10 vezes maior!

O Vilão É Implacável

Toda boa história tem alguém para ser odiado, temido e respeitado (ao menos até ser muito surrado no final): um vilão. Note que um vilão não precisa ser invencível ou ter uma ficha com pontuação impossível. Ao contrário, o segredo não está em **quanto** poder o personagem ou organização possui, mas **como** ele utiliza a força da qual dispõe.

Números numa ficha não fazem um bom vilão. Motivações definidas, sim. Vilões sempre têm um objetivo. É isso que faz com que sejam diferentes de um monstro qualquer. Eles planejam, lutam e agem apenas em prol dessa meta. Para eles não importa quais forem os obstáculos e consequências no caminho. Nem mesmo importa se o que eles de fato querem não fizer o menor sentido!

Por mais poderoso que ele seja (o *Manual 3D&T Alpha* sugere que o vilão final da campanha seja construído com a soma dos pontos de todos os personagens e que ainda se encontre em uma escala acima da campanha), evite mandar o vilão pessoalmente para lidar com os jogadores sem um ótimo motivo. Capangas e monstros existem para isso. Se eles estão sendo derrotados pelos heróis, você possui um ótimo motivo para agir com o cérebro e não com os músculos e se manter longe até estar preparado para o que vai encarar.

Quando ele fatalmente for alcançado pelos heróis, não pegue leve. É preciso que eles sintam a dificuldade em se vencer esse obstáculo e fiquem motivados para o próximo confronto. Seja como for, prefira **sempre** poupar o vilão para lutar novamente outro dia.

Pelo menos até a batalha final da campanha.

Inimigo Vingativo

Os personagens jogadores se fortalecem e aprendem com os erros durante as aventuras. E isso não precisa ser diferente para os seus oponentes. A cada batalha, monstros derrotados podem receber PEs, adquirir novas vantagens ou aumentar as características para voltar mais tarde, tornando-se inimigos recorrentes da campanha.

Tais criaturas não surgem como vilões, mas podem se tornar um com o passar do tempo. Caso sobrevivam a um número suficiente de encontros, se tornarão conhecidos (e odiados) pelos jogadores, quase sempre devido à teimosia e à insistência em não continuarem do jeito que os aventureiros os deixaram: moídos de tanto apanhar.

Guarde os Dragões para o Final

Como o sistema *3D&T* trabalha com pontos, você pode ter numa mesma aventura um dragão feito com cinco pontos ou um goblin Sugoi com mais de trinta deles na ficha! *Pode*, é verdade. Mas não deveria, ao menos não o tempo inteiro. Evite usar criaturas muito grandes ou conhecidas em pontuações baixas. Isso acaba desfavorecendo um monstro que apenas por si só renderia histórias para toda uma campanha. Criar um esqueleto realmente poderoso para surpreender os personagens é válido. Transformar um demônio da Tormenta em um mero encontro aleatório numa aventura de personagens novatos, não. Escolha a criatura certa para o momento certo.

Nova Vantagem: Inimigo Vingativo (1 ponto)

Semelhante a Imortal, mas restrito a mortes provocadas (direta ou indiretamente) por uma única pessoa ou organização. Nesses casos, se falhar no Teste de Morte, o personagem irá despertar 1d horas mais tarde completamente recuperado e pronto para retomar seus projetos mesquinhos de vingança. Inimigos vingativos não perdem Pontos de Experiência em caso de derrota ou morte pelas mãos de seu inimigo eleito.

Escalas de Poder em Arton

Patamares de Campanha

Você talvez já tenha jogado várias partidas em Arton. Contou inúmeras histórias com personagens que estavam começando suas vidas como aventureiros, avançando com eles até se tornarem **Lendas**. Mas, vale lembrar, 12 pontos é apenas a maior pontuação recomendada para personagens *recém-criados*. Você pode ir além disso sem problemas, jogando e acumulando pontos por muito mais tempo.

Mas qual é o limite? Existe um final?

Finais são importantes. O encerramento de uma longa história sempre tem um significado único e especial que ficará guardado na mente dos jogadores. E algo tão bom não precisa ser único. Todo final pode abrir caminho para um recomeço. Ao terminar uma campanha, se concluídos os objetivos propostos pelo mestre, os jogadores podem iniciar outra ainda mais desafiante, avançando para as próximas escalas de poder do sistema *3D&T Alpha*.

- **Campanha Heroica (Escala Ningen):** você conhece esse patamar muito bem. Ele é visto no *Manual 3D&T Alpha*. É aqui que está a imensa maioria dos personagens

Pedro Netto (pedido nº51009)

famosos de Arton. Sua gama vai desde o mago veterano da Academia Arcana até o herói de guerra minotauro que lutou por vários meses nas Guerras Táuricas. Compreendem a pontuação de 5 a 24 pontos, ao menos. Danos e testes de características são calculados normalmente.

- **Campanha Épica (Escala Sugoi):** os maiores dentre os mortais pertencem a essa escala. Sumo sacerdotes das principais religiões do mundo, guerreiros temidos em vários reinos e monstros capazes de gelar o coração dos homens. Inicia-se em 25 e avança no mínimo até 49 pontos.
- **Campanha Titânica (Escala Kiodai):** nesse ponto os níveis de poder ultrapassam a compreensão dos habitantes dos reinos. É onde se encontram os avatares divinos, dragões-reis e lordes da Tormenta. Os mais fracos dentre eles possuem 50 pontos, podendo alcançar 99 pontos ou mais.
- **Campanha Cósmica (Escala Kami):** é o nível dos deuses. O Panteão, o Nada e o Vazio além dos Reis Impossíveis; todos pertencem à escala Cósmica. Inicia-se aos 100 pontos, sem um limite final. É a escala máxima que pode ser atingida. O ponto onde um herói pode se tornar um deus.

Mais Escalas, Muito Mais Dano

As regras de Escalas em *Tormenta* seguem o novo padrão visto no *Manual 3D&T Alpha* na pág. 127: os valores de Características e PVs **não** são mais alterados ao ultrapassar uma escala. Apenas o dano aumenta, e muito! Ao enfrentar uma escala diferente da sua, você deve multiplicar o dano causado nos inimigos por 10 se a diferença for de uma escala, 100 para duas escalas e 1.000 para três escalas de diferença!

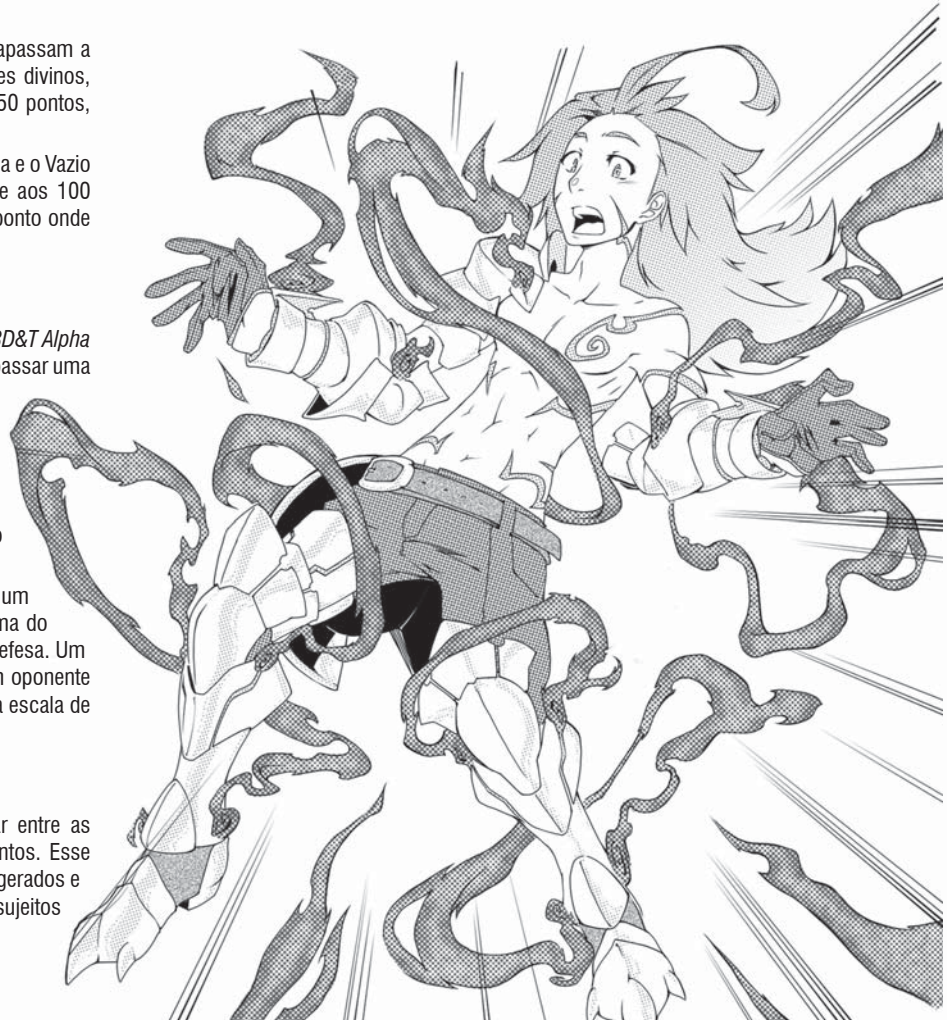
Toda a FA que você conseguir reunir (seja através da soma de F ou PdF+H+1d, seja através de alguma magia) que ultrapassar a FD do alvo é considerada **dano**. Apenas após provocar dano é que você irá regular o resultado de acordo com a escala em que você e o oponente se encontram.

Por exemplo, um personagem Sugoi que consiga uma FA 12 enfrentando um Ningen com FD 10 causa 2 pontos de dano. Porém, por estar uma escala acima do alvo, o dano é multiplicado por 10, fritando 20 PVs! A lógica se mantém para a defesa. Um personagem Ningen precisaria causar incríveis 20 pontos de dano para ferir um oponente Sugoi em apenas 2 PVs (pois o dano é dividido por 10 devido ao degrau de uma escala de diferença entre os dois).

Avançando Escalas

Pela primeira vez, os personagens em Arton serão capazes de avançar entre as escalas de forma permanente, com o ganho de experiência e acúmulo de pontos. Esse avanço ocorre de forma natural, com os heróis se tornando mais poderosos, exagerados e destrutivos até, quem sabe, alcançarem os deuses do Panteão (os verdadeiros sujeitos poderosos, exagerados e destrutivos daqui).

A conquista de uma nova escala de poder sempre é um momento dramático e intenso em uma história. É equivalente à transformação em Super Sayajin em *Dragon Ball*, em que novas habilidades surgem extrapolando tudo o que os heróis eram capazes até então. Para que ela ocorra, duas exigências devem ser cumpridas. A primeira é a de que todos os personagens do grupo também possuam a pontuação mínima exigida para aquele tipo de Campanha (Épica, Titânica ou Cósmica). A outra é a realizar uma missão de escala épica, conquistando o direito a um **superkit**.



Pedro Netto (pedido nº51009)

Sempre houve certas vantagens que pontos não podiam comprar. Poderes únicos que alguns NPCs possuíam e que todo jogador já quis. E apesar de se tornarem fortes e respeitados, os personagens seguiam usando os mesmos ataques que usavam desde o início — provocando muito mais dano, é verdade — mas ainda ficando impressionados ao encontrar um arquimago, lich ou sumo sacerdote…

Os superkits chegam pra resolver isso.

Kits e Superkits

Kits de personagens são uma opção que não existe no *Manual 3D&T Alpha*, apresentados no *Manual do Aventureiro Alpha*. De forma geral, assim como as vantagens únicas dizem o que o personagem é (um elfo, anão ou anjo), os kits mostram aquilo que ele se tornou. É o caminho que ele decidiu trilhar.

Kits e superkits não custam pontos. Basta escolher um favorito e cumprir as exigências para acessar seus poderes. O primeiro poder sempre será gratuito. Os outros podem ser adquiridos por 1 ponto cada.

Diferente dos kits comuns, superkits possuem um requisito adicional: trata-se da **Missão**, um objetivo que deve ser cumprido em campanha. O teor dela varia de um kit para o outro, como conquistar mil devotos no caso de Deus Menor ou derrotar um oponente de escala superior de Lich. Seja ela qual for, você não precisa realizá-la sozinho, podendo contar com o auxílio de amigos e aliados para vencer os desafios impostos.

Uma vez cumprida a missão, o personagem fica apto para avançar para o próximo estágio: algo que irá ocorrer em um momento crítico da partida. Nesse instante, além de ter acesso a um dos poderes do superkit escolhido, ele passa a obedecer as regras para batalhas entre escalas distintas, causando e defendendo dez, cem ou mil vezes mais dano.

Cada missão é única e só precisa ser cumprida uma vez. Para que o personagem possa alcançar novos patamares, além da pontuação mínima exigida, ele pode realizar alguma missão, pertencente a um outro superkit ou inteiramente nova, combinada com o mestre, cujo resultado afete o mundo inteiro. Por exemplo, a missão de Mestre Arsenal para tornar-se Kiodai é vista no capítulo **Contra Arsenal** (pág. 119). Thwor Ironfist está em um caminho semelhante junto com sua **Aliança Negra** (pág. 78)! Já a passagem do patamar Kiodai para Kami é alcançado de forma semelhante, com uma aventura em escala cósmica!

Caso queira mais de um kit, o custo será cumulativo: 0 pontos para o primeiro, 1 ponto para o segundo, 2 pontos para o terceiro e assim por diante. Superkits têm uma limitação parecida: o primeiro superkit é pago pelo cumprimento da Missão. Dali em diante, você paga 1 ponto para acessar o segundo e 2 pontos para conquistar o terceiro. Mas diferente dos kits normais, você pode acumular apenas um superkit para cada uma das escalas que possua. Assim, é possível criar um Paladino Maior/Deus Menor na escala Kiodai, por exemplo, mas não enquanto ele for "apenas" Sugoi.

Quero um Desses Agora!

Como já avisamos, por seu poder excessivo, nenhum dos superkits apresentados neste livro está disponível para personagens que possuam menos de 25 pontos na escala Ningen. Inclusive, a busca pelas exigências de cada kit, em especial a Missão, são requisitos para saltar para uma nova escala. Você só será capaz de adotá-lo se possuir a pontuação necessária para tanto ou em algum caso específico determinado pelo mestre.

Após a conquista e adoção de um superkit, caso venha a descumprir algum dos requisitos por qualquer motivo, apenas os poderes dele não poderão ser acessados. O dano continua em escala normalmente.

Características Sobre-Heroicas

Os valores de características continuam como vistos no manual básico, seguindo independentes da escala e respeitando os custos e efeitos de Características Sobre-Heroicas da página 125 do livro. Um personagem com F10 levanta 150 toneladas, independente de qual escala pertença. Porém, devido à experiência adquirida ao longo de tantas aventuras, a F8 de um personagem Sugoi é muito mais letal do que a mesma F8 de um Ningen.

Mesmo assim, com tamanha quantidade de pontos, é bem provável que você tenha que lidar com valores muito altos de vez em quando. Devido aos custos para conquistar características mais altas, essas premiam o personagem com alguns bônus adicionais. Esses benefícios podem ser levados em conta inclusive quando o personagem recebe um aporte temporário de poder (através de alguma vantagem, magia ou artefato, por exemplo), mas não afeta valores aumentados por acertos críticos ou Armadura Extra.

Força: personagens com valores superiores em Força são bons Atacantes, capazes de causar grandes quantidades de dano em poucos turnos. Eles ficam na linha de frente das batalhas, enfrentando perigos extremos no braço! Vale lembrar: a quantidade de peso que são capazes de erguer praticamente **dobra** a cada novo ponto investido. Assim, um personagem com F7 é duas vezes mais forte que outro com F6.

Habilidade: alta Habilidade melhora consideravelmente as chances do personagem ser bem-sucedido em quase tudo o que tentar fazer. Além disso, é ela que garante um ganho cada vez maior de velocidade. Personagens com muita Habilidade se movem de maneira tão incrível que são capazes de enganar os olhos daqueles com valores menores nessa característica!

Resistência: uma das características-chave de um bom Tanque, também é recomendada para Baluartes. Após investir 5 pontos em Resistência, além de Pontos de Vida e de Magia adicionais, o personagem passa a adquirir certas capacidades únicas que o tornam praticamente imortal.

Armadura: você não pode vencer aquilo que não consegue ferir. A principal característica de um personagem Tanque, também é a única forma de conquistar Armadura Extra e Invulnerabilidade através do gasto de pontos.

Pedro Netto (pedido nº51009)

Poder de Fogo: tão eficaz quanto Força, mas para ataques à distância. Atacantes com valores altos em Poder de Fogo nunca erram seus alvos e são capazes de atingir até mesmo aquilo que mal conseguem ver! Também recomendado para personagens Dominantes e Baluartes que nunca ficam na linha de frente das batalhas.

Poder de Gigante

Como algo muito grande vai acabar machucando você mesmo sem querer, considera-se que *qualquer coisa* salta escalas de dano conforme cresce. Uma criatura é considerada gigante quando ultrapassa 50m de altura — o tamanho padrão dos clássicos monstros japoneses. Nesse ponto, ele irá passar da escala Ningen para Sugoi naturalmente.

Da mesma maneira, qualquer coisa com mais de 500m pertencerá à escala Kiodai, mesmo que as características em sua ficha sejam relativamente modestas. A escala Kami é dedicada a monstruosidades ainda maiores, com mais de um quilômetro de altura!

Note que isso não afeta a imensa maioria das criaturas vistas em Arton. Dragões e até mesmo gigantes não são *tão* grandes assim, e por isso não são considerados gigantes em termos de dano. Contudo, há criaturas ainda maiores e mais antigas escondidas nas profundezas dos oceanos, nas cavernas esquecidas ou no coração das florestas.

Ondas de Choque

Devido à magnitude dos golpes aplicados por personagens de escalas superiores, esses sempre causam no mínimo uma quantidade de dano igual à característica de ataque, seja ela F ou PdF, multiplicado por cada degrau de escala que o separa do alvo. Esse dano é chamado de *Onda de Choque*.

Dessa forma, um personagem Kiodai com F3 atacando um Ningen com uma A10, por exemplo, irá causar no mínimo 6 pontos de dano total em cada ataque (F3 multiplicada por dois degraus de diferença na escala). A única forma de evitar esse efeito é através de Invulnerabilidade ou com um crítico na rolagem de FD.

	FORÇA	HABILIDADE	RESISTÊNCIA	ARMADURA	PODER DE FOGO
6	Alvos que falharem em um teste de F ou A são arremessados 1 m para cada ponto de dano sofrido.	Capaz de realizar o dobro de movimentos por turno.	Imune a todas as doenças e venenos naturais.	Poderes que ignoram A apenas a reduzem à metade.	Ataques à queima-roupa recebem um bônus de FA+2.
7	Seus golpes não permitem mais esquiva total: metade da FA deve ser absorvida pela FD.	Sempre é capaz de tentar esquivar ou pode repetir o teste caso falhe uma vez.	Capaz de um segundo teste de R caso falhe no primeiro.	Você recebe Armadura Extra contra um tipo específico de dano.	Por 1 PM, seus ataques não permitem mais esquivas.
8	A margem de crítico aumenta em 1; 5-6 em 1d.	Capaz de tentar uma nova rolagem em todos os testes de H, exceto FA e FD.	Você nunca se cansa, não precisa mais comer, beber ou dormir se não quiser.	Pode repetir um teste de A caso falhe (exceto FD). Ao ser pego indefeso sua FD é A+1d.	A margem de crítico aumenta em 1; 5-6 em 1d.
9	Ataques com F são considerados mágicos.	Você jamais se cansa. Em caso de crítico, você pode dobrar a H em vez da F ou PdF.	Considera o dobro do valor de R para todos os testes, exceto cálculo de PVs e PMs.	A margem de crítico aumenta em 1; 5-6 em 1d. Sua A **jamais** pode ser ignorada.	Qualquer golpe à distância passa a ser considerado mágico.
10	Seus testes de F são considerados de uma escala acima.	Seus testes de H são considerados de uma escala acima.	Imune a todos os venenos e doenças mágicas (licantropia, doença de múmia...).	O multiplicador de crítico aumenta em 1; de ×2 para ×3, por exemplo.	Seus testes de PdF são considerados de uma escala acima.
15	O multiplicador de crítico aumenta em 1; de ×2 para ×3, por exemplo.	Enquanto estiver em movimento, você se torna virtualmente invisível.	Imune a qualquer Maldição, exceto rogadas por personagens de escalas acima da sua.	Armadura Extra a tudo, exceto Magia.	O multiplicador de crítico aumenta em 1; de ×2 para ×3, por exemplo.
20	Caso acertem, seus ataques consideram o alvo indefeso.	Todos os ataques consideram o inimigo indefeso.	Você regenera 1 PV por turno para cada 10 pontos de R que possua e jamais envelhece.	Invulnerabilidade a algum tipo de dano, exceto Magia.	Seus ataques sempre consideram o alvo surpreso.
30	Todos os seus golpes causam ondas de choque!	Sua velocidade distorce o espaço-tempo. Seu personagem existe duas vezes na mesma ação.	Você regenera 1 PM por turno para cada 10 pontos nessa característica.	Caso sua FD seja maior que a FA recebida, você devolve a diferença em dano direto.	Todos os seus golpes causam ondas de choque!

Pedro Netto (pedido nº51009)

Como efeito adicional, sempre que a FA total de um golpe de escala superior for maior que 30, metade do valor de FA irá afetar todos os personagens que estejam em distância corpo a corpo do alvo. Esses têm direito à rolagem de FD normalmente. Personagens pertencentes à mesma escala são imunes a esse efeito.

Água Mole em Pedra Dura...

Com esforço, vários personagens são capazes de juntos causar dano em criaturas de escalas superiores. Isso é feito através da persistência e do acúmulo de golpes ao longo da luta, calculando-se a soma da FA de todos os ataques recebidos naquele turno, dividindo esse valor pela escala do alvo (10, 100 e 1.000) e arredondando para baixo. Ele deverá absorver esse dano apenas com a própria A.

Assim, se num mesmo turno todos os personagens Ningen envolvidos na luta somarem seus ataques atingindo uma FA igual a 30, eles causarão 1 ponto de dano extra automático em um personagem Sugoi com A2, mesmo que ele tenha facilmente absorvido **todos** os golpes individualmente com a FD.

Note que esses mesmos Ningen precisariam acumular uma FA 300 para ferir dessa maneira um adversário Kiodai com a mesma A. Quanto maior o número de atacantes, maior a chance de causar algum dano real a um oponente com esse poder.

Vantagens e Desvantagens em Escalas

O dano causado por um personagem de escala maior é muito superior ao de um de escala inferior. Diferenças de escala também afetam a maneira como as vantagens e desvantagens funcionam entre personagens. É muito mais fácil escapar de uma Paralisia provocada por um ladrão de beira de estrada do que de uma provocada por Nimb...

Assim, a escala afeta os testes de vantagens, desvantagens e perícias com um bônus ou redutor de 5 por escala de diferença. No exemplo anterior, um personagem Ningen que deseje resistir à Paralisia de Nimb, o deus do caos de Arton, deverá ser bem-sucedido em um teste com um redutor de –15 em sua R! Um feito e tanto!

Note que esse redutor é cumulativo com qualquer outro que seja aplicado ao mesmo teste (como uma situação Difícil, ou sob efeito de alguma vantagem como Magia Irresistível). No caso contrário, tudo se inverte — um Kami que deseje resistir a uma Paralisia Ningen recebe um bônus de +15.

Escala Máxima

Por padrão, só é possível avançar uma única escala além daquela em que o personagem se encontra. Mas, algumas vezes, apenas isso não é o bastante (vocês estão *mesmo* comprando briga com as pessoas erradas!). Nesses casos, você pode efetuar uma manobra para que as suas vantagens e magias saltem duas ou mais escalas, provocando uma quantidade avassaladora de dano, mas que colocará a vida do personagem em risco.

Sempre que desejar tentar algo nesse sentido, faça um teste de R como se estivesse resistindo à escala que deseja atingir (R–5 para uma escala, R–10 para duas e assim por diante). Se falhar, seus PVs cairão imediatamente para zero e você deverá fazer um Teste de Morte. Contudo, se conseguir, até o final do combate você terá energia suficiente para fazer **muito** estrago. Cada escala a ser pulada requer ainda um turno inteiro se concentrando e durante esse processo você se tornará indefeso a qualquer tipo de ataque (*Manual 3D&T Alpha* pág. 71), perdendo a concentração se sofrer dano.

Caso tente a mesma loucura novamente no mesmo dia, a dificuldade do próximo Teste de Morte aumentará em um nível (remova o resultado mais brando) a cada nova tentativa. Morte por Escala Máxima anula vantagens como Imortal e Regeneração e há uma chance de 50% (1, 2 e 3 em 1d) que até mesmo um Desejo não funcione. Nesse caso, a última alternativa será seus companheiros resolverem isso pessoalmente no reino dos deuses.

E Arton Aguenta Isso?

Sim. Arton é **bem** resistente.

Por ter sido criado pela união do Nada e do Vazio, as mesmas entidades que deram vida aos deuses, o mundo de Arton também pertence à escala Kami. Personagens em escalas mais baixas não são capazes de causar dano significativo a ele, por mais que tentem. Contudo, a coisa muda de figura conforme o poder (e o dano) causado cresce.

Ondas de Choque também afetam o ambiente no entorno, causando dano em tudo o que estiver em distância corpo a corpo do ponto de impacto: ao ultrapassar FA 30, afetará a estrutura do solo, criando verdadeiras crateras, devastando florestas e demolindo montanhas.

Coisas gigantes que caiam (ou sejam arremessadas) nos personagens consideram as mesmas regras de dano por queda vista na pág. 69 do *Manual 3D&T Alpha*, mas considerando a escala de tamanho vista na pág. 56 deste livro.

Mesmo assim, por maiores que sejam os estragos na superfície, nada disso afetará (muito) a própria Arton. Por ser um mundo bem grande, considere que o planeta possui A50 e Invulnerabilidade a tudo!

Medidas Desesperadas

Caso a equipe tenha tentado e nada foi realmente eficaz contra o adversário de escala superior, há ainda algumas ações que podem ser tomadas como medidas desesperadas em que os heróis apostam tudo o que possuem para derrotar um inimigo.

Pontos de Experiência. A partir do estágio de Lendas, os heróis têm a opção de gastar 1 Ponto de Experiência (PE) para subir uma escala por 1d turnos.

Energia Vital. Os heróis recebem uma imensa quantidade de energia queimando sua força vital, gastando PVs! Subir uma escala custa 5 PVs por turno. Após a batalha, se o herói sobreviver, ele terá perdido um ponto de R permanentemente.

Pedro Netto (pedido nº51009)

Aposta Máxima. Caso algum personagem realize um Sacrifício Heroico naquela batalha, todos os demais ficarão tão transtornados que irão avançar uma escala por um número de turnos igual à R de cada um. Após esse período, entretanto, cairão exaustos (os PVs caem para zero, tirando automaticamente 1 ou 2 no Teste de Morte).

Troca Equivalente. O personagem pode optar por alguma técnica cuja penalidade é ceder parte de sua vida futura para que os poderes aumentem em escala até alcançar o patamar do oponente durante todo aquele confronto. A Troca só pode ser feita uma vez na vida! Dali em diante, seus Testes de Morte sempre resultarão em Quase Morto (1 a 5) ou Morto (6).

Novas Vantagens!

Nenhuma das vantagens a seguir está disponível para personagens iniciantes, podendo ser adquiridos em campanha com PEs e apenas após o grupo se tornar uma Lenda (12 pontos ou mais). No entanto, podem ser usadas a qualquer momento como um Poder Surpreendente (*Manual 3D&T Alpha*, pág. 142).

Aliado Gigante (2 pontos cada)

Idêntico ao Aliado visto na página 29 do *Manual 3D&T Alpha*, mas sempre pertencendo a uma escala acima da sua. Seja ele algum veículo de transporte muito grande, um robô gigante ou um monstro colossal, não importa. Você quase sempre poderá contar com essa ajuda extra nas batalhas mais difíceis. Assim como a versão normal, o Aliado não ganha Pontos de Experiência diretamente, evoluindo apenas quando você fica mais forte com seu personagem.

Aliado Supremo (Especial)

O mais poderoso Aliado existente, formado pela junção de *vários* Aliados Gigantes diferentes combinados! Pelo custo total de 20 PMs, que pode ser dividido entre todos que possuírem a versão padrão da vantagem, os Aliados invocados chegarão dentro de 2d turnos, agindo como se tivessem a vantagem Parceiro entre si, permanecendo em batalha até o fim do combate.

A maneira como isso acontece não é muito clara, variando enormemente de grupo para grupo. Não importa se for a fusão entre um dragão azul, um golem de magma e a maior torradeira do mundo. Mesmo que de naturezas distintas, todos poderão se unir para dar vida à mais impressionante e absurda máquina de lutar da existência.

Devido ao tamanho exagerado, o Aliado Supremo não é capaz de agir em ambientes fechados (a coisa resultante possui Modelo Especial). Aliado Supremo também não tem custo em pontos, devendo ser conquistado em campanha como prêmio de uma série de aventuras particularmente difíceis.

Armadura Suprema (1 ponto)

Você possui alguma proteção capaz de resistir a grandes quantidades de dano. Seja ela uma armadura abençoada por alguma divindade, o resultado de um árduo treinamento ou alguma esquiva sobrenatural, não importa. Sempre que sofrer dano de uma escala superior à sua, faça um teste de A; se for bem-sucedido, poderá pagar 3 PMs para que ele decresça uma escala. Você pode, se quiser, gastar mais PMs para reduzir o impacto de golpes ainda mais fortes até no máximo igualar à sua própria escala.

Ataque Especial: Dano Gigante (+2 pontos, +10 PMs)

Um Ataque Especial pode possuir uma série de poderes extras, comprados com pontos. Dano Gigante é um deles. Ao adquirir essa vantagem, o dano de seu Ataque Especial passa a ser considerado de uma escala acima da sua.

Pedro Netto (pedido nº51009)

Ataque Combinado (1 ponto)

Você e seu grupo possuem uma arma, técnica ou golpe que deve ser utilizada em conjunto para atingir um alvo. Em regras, faça o ataque normalmente, mas some o resultado final de sua FA com a FA de todos os companheiros envolvidos. O alvo tem direito a um único teste de FD para negar o efeito total. Naturalmente, todos os personagens que realizarem o Ataque Combinado devem possuir essa vantagem.

Fusão (2 pontos)

Você e seu Parceiro possuem uma técnica especial que une dois (e apenas dois) corpos em um novo e único guerreiro muito mais poderoso! Em regras, é semelhante a Parceiro (mesmo que não sejam Aliados, ambos devem possuir essa vantagem para adquirir Fusão). Porém, em vez de escolherem entre as características mais altas, gastando um turno de combate todos os valores das fichas serão somados!

O novo guerreiro ainda ressurgirá com todos os PVs e PMs ao máximo e estará naturalmente em uma escala acima da escala mais baixa da dupla que realizou a Fusão (por exemplo, um personagem Ningen unido a um Kiodai irá resultar em um personagem Sugoi e não um Kami). Para funcionar, ambos os personagens precisam ter a vantagem Fusão e o efeito dura até o final do combate, quando os PMs de ambos os guerreiros cairão imediatamente a zero.

Golpe Final (2 pontos)

Você possui um golpe poderoso, que geralmente faz o inimigo explodir quando o atinge — não importando se o mesmo for aplicado com uma espada, bazuca ou pontapé. Caso consiga um acerto crítico, você pode pagar 5 PMs para obrigá-lo imediatamente a realizar um teste de A. Se ele falhar, cairá derrotado, explodindo em pedaços logo em seguida.

Usando contra personagens de uma escala acima da sua, Golpe Final não o derrota, mas causa dano normal. Alvos que já estejam Perto da Morte recebem um redutor no teste de A igual à F ou PdF do atacante. Porém, caso o alvo seja bem-sucedido nesse teste, ele se tornará automaticamente imune ao Golpe Final até o fim daquele combate, de forma que é melhor guardar o Golpe Final para o final mesmo…

Imortal III (3 pontos)

Esta é a versão definitiva de Imortal. Por 3 pontos, você se torna parte da natureza reencarnatória do universo ao qual pertence. Você não perde mais PEs ao morrer, além de poder escolher "morrer" e visitar o que há do outro lado e voltar. Fora de combate, você pode usar esse dom quando quiser, retornando totalmente recuperado!

Em combate, caso chegue a 0 PVs, você pode optar por retornar ainda no próximo turno com metade dos PVs e PMs totais *ou* receber 1d×R PEs que devem ser gastos imediatamente com Acertos Críticos ou algum Poder ou Magia Surpreendente (*Manual 3D&T Alpha*, pág. 142) para utilizá-los como uma ação final no turno imediatamente após empacotar! Esses pontos não são cumulativos, e se perdem caso não sejam utilizados dessa forma. Após isso, o personagem voltará conforme as regras de Imortal II.

Magia Extrema (3 pontos)

A escola de Magia Extrema é uma vertente relativamente nova da magia tradicional. Ela permite que os efeitos e danos das magias das escolas Negra, Elemental e Branca afetem criaturas uma escala acima do conjurador. As magias são utilizadas normalmente, mas o custo em PMs dobra, enquanto dano e efeito são multiplicados por dez! Você só pode usar Magia Extrema caso possua alguma outra escola de magia. Além disso, o número de efeitos maximizados dessa forma por confronto é igual à própria R.

Outro benefício é a possibilidade de ultrapassar os limites da magia de forma irrestrita. Um mago extremo é capaz de realizar efeitos que estão além das descrições das magias do *Manual 3D&T Alpha*, gastando tantos PMs quanto for capaz para elevar o efeito da magia conjurada. O custo final das magias ainda continua restrito ao gasto de PMs máximo de Hx5.

Ele também pode acrescer 1 PM ao gasto total para aumentar ou diminuir em um nível as limitações de Duração e Alcance (ou ambos, por 2 PMs) de uma magia qualquer. Porém, há um efeito colateral: magias extremas que se tornem permanentes passam a absorver 1 PV por turno do conjurador até serem canceladas.

Poder Oculto: Primordial (+1 ponto)

Você é absurdamente mais poderoso do que parece. Você não pode ser ferido por personagens de escala igual ou inferior enquanto se concentra. A cada acréscimo de +5 em uma única característica, você também salta uma escala até alcançar o patamar Kami. Poderes ou vantagens que afetam o Poder Oculto não surtem efeito no poder primordial.

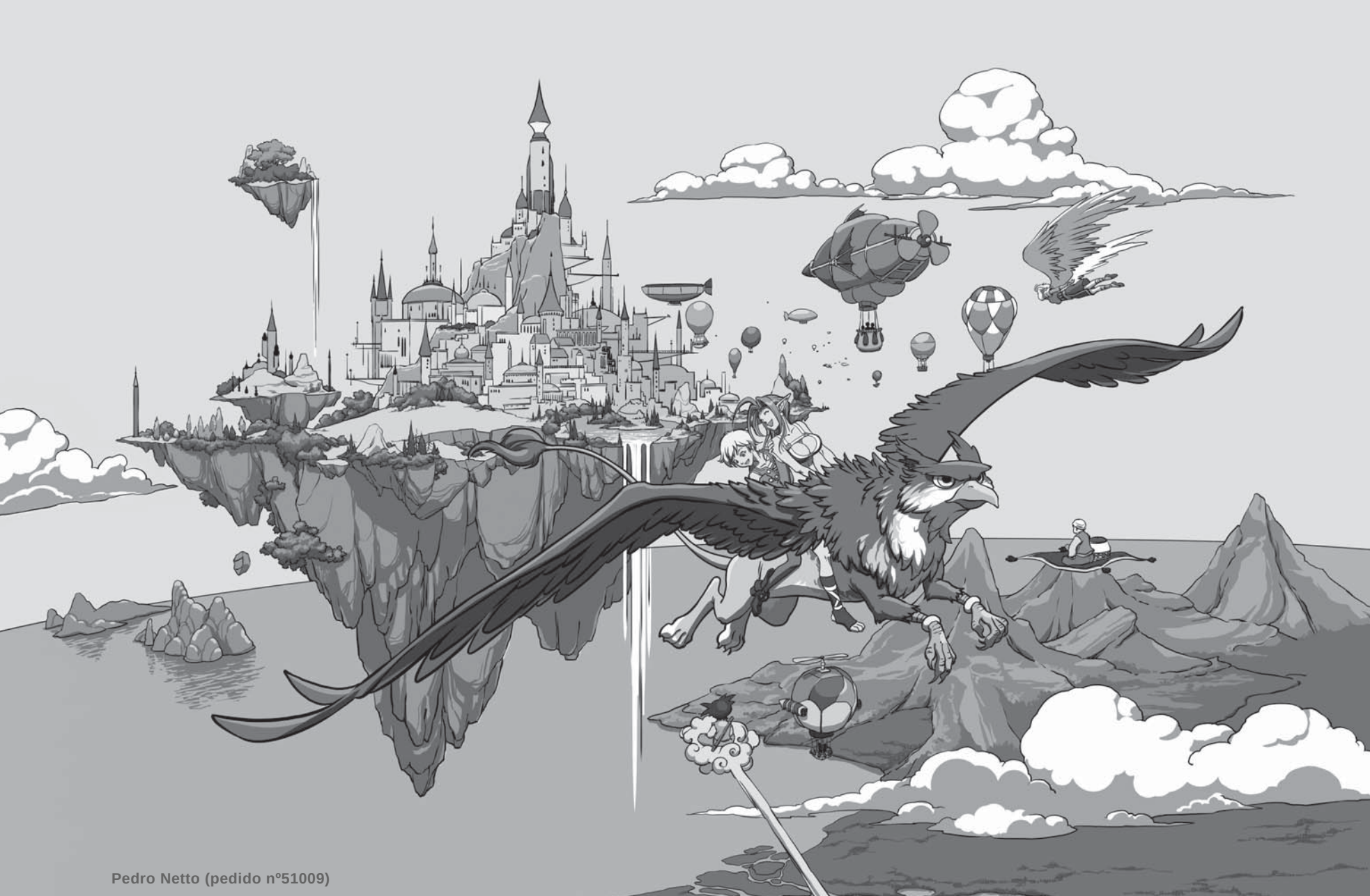
Recuo (0 ou –1 ponto)

Quando realiza um ataque que causa ondas de choque, o personagem é jogado para trás pelo impacto do golpe ou do disparo, gastando automaticamente o movimento daquele turno e precisando usar um movimento para retomar a distância corpo a corpo no próximo. Recuo é anulado por Aceleração. Porém, nesse caso, o personagem não terá direito a um segundo movimento. Para personagens de escalas abaixo de Sugoi, essa desvantagem não rende pontos.

Superação (1 ponto)

Você é capaz de romper os próprios limites. Sempre que algum poder ou vantagem estiver restrita a um número de vezes ao dia igual a alguma característica qualquer, esse valor será dobrado. Além disso, você paga metade dos PMs necessários para ativar os poderes ou vantagens (mas não magias) que possua.

Pedro Netto (pedido nº51009)



Pedro Netto (pedido nº51009)

Capítulo 3

A Campanha Heroica

Quando criou um herói apenas um pouco mais capacitado que uma pessoa comum, talvez você não conhecesse esse lugar e este jogo tão bem.

Ao explorar a região do entorno onde nasceu ou viveu boa parte da vida, esse personagem fez vários e bons amigos (talvez tenha criado alguns inimigos) e aos poucos conquistou conhecimento e poder. Essas primeiras aventuras, em que você está aprendendo e conhecendo a vastidão de Arton através dos olhos de um personagem fazem parte da **Campanha Heroica**.

Nessa jornada, é bem possível que tenha visitado vários dos lugares que serão apresentados daqui em diante. Ou talvez planeje visitá-los em breve, quem sabe já na próxima sessão. Se persistir jogando, após várias partidas, você irá acumular doze pontos de personagem e se tornar uma **Lenda**. Numa campanha comum de *3D&T Alpha*, estaria apto a pendurar as chuteiras.

Mas... *Já*?

É verdade que o objetivo inicial foi vencido. Um vilão jaz derrotado, morto ou expulso para sempre. A paz foi reconquistada. Um dos grandes problemas que o perseguia foi resolvido. Mas e todos os outros? Os novos inimigos que surgiram no caminho? E aquele dilema que fazia parte da história e que continua em aberto?

Parar agora e recomeçar com novos personagens pode ser um balde de água fria em suas aventuras. Você pode fazer isso, é claro, mas não *precisa* realmente fazê-lo. Seguir em frente não é apenas possível como até mesmo esperado. Toda boa história tem um final e pode ser que vocês já tenham contado um juntos. E se está na hora de começar uma próxima campanha, não há nenhum motivo para que ela não envolva os mesmos personagens.

Uma *nova temporada* que segue até os 25 pontos.

Você está preparado para dar o próximo passo?

Academia Arcana

"Não passa de uma pífia escolinha de truques."

— Vectorius, sobre a Academia Arcana

A maior e mais respeitável instituição de ensino de Arton é a **Academia Arcana**, uma gigantesca escola planar que ensina e difunde o uso da magia. Voltada também para a pesquisa e exploração, a A.A. lidera muitos dos esforços atuais no combate contra a Tormenta, não apenas com o desenvolvimento de magias de ataque e proteção específicos para resistir à tempestade rubra como também financiando grupos de exploradores para invadir e coletar dados diretamente nas áreas afetadas pelo fenômeno.

A Criação da Academia Arcana

Talude, conhecido como o Mestre Máximo da Magia, é sem dúvida um dos maiores magos de Arton. Seu poder lendário e índole generosa lhe garantiram um lugar cativo no coração da própria deusa Wynna, que o convidou para reger a magia artoniana ao lado dela. O humilde arquimago recusou a oferta, afirmando que inspiraria mais os jovens continuando apenas mortal. Orgulhosa dessa decisão, a divindade o presenteou com uma bênção. Entregou aos cuidados dele um semiplano de existência inteiro. E garantiu que, enquanto nele estivesse, jamais morreria. Nasceu assim a Academia Arcana de Arton, a maior universidade de magia do mundo.

Por estar em outro plano, na verdade uma pequena parte do reino divino de Wynna, a Academia Arcana pode ser acessada de qualquer lugar de Arton de várias maneiras. O meio mais comum é o uso de **portais**. Tais locais de acesso estão espalhados por todos os reinos, ocultos em lugares simplórios. O mais conhecido desses fica em Valkaria, em um casebre onde uma tabuleta gasta pelos anos ostenta os dizeres 'Escola de Magia'.

Pedro Netto (pedido nº51009)

Para acessar um portal basta se aproximar dele e repetir as palavras secretas que são magicamente ensinadas aos discentes. Tais portais também funcionam como saída das dependências da A.A., ainda que os alunos deixem o lugar apenas ocasionalmente, em fins de semana ou datas comemorativas. Todo portal é resguardado por dois guardas, mas esses são ligados mentalmente a todos os outros através da magia Ligação Telepática (veja a caixa de texto). Em caso de problemas, mais e mais deles começam a surgir pelos portais para defendê-lo.

A vantagem Teleporte e a magia Teleportação não são capazes de levar até a Academia Arcana, que é protegida contra ambas. Entretanto, A Teleportação Aprimorada de Vectorius, Teleportação Planar e Portal para o Saber (veja na pág. 66) serão geralmente bem-sucedidas, desde que os guardas não tenham colocado todo o semiplano em estado de alerta. De qualquer maneira, a simples presença de Talude costuma inibir qualquer tentativa de invasão (ou fuga) das dependências da universidade.

Guarda de Portal – Guerreiro Mágico, 5N

F1, H2, R1, A1, PdF0; 5 PVs, 5 PMs; kit Guerreiro Mágico (magia no sangue); Magia Elemental; Devoção (proteger a Academia) e Fetiche (cajado).

Magia no Sangue: guerreiros mágicos possuem Armadura Extra: Magia.

Guarda de Portal – Mago de Combate, 7N

F0, H3, R2, A1, PdF0; 10 PVs, 10 PMs; kit Mago de Combate (recuperação mágica); Magia Elemental; Restrição de Poder (custo em PMs dobrado para magias não combativas).

Recuperação Mágica: sempre que um mago de combate é ferido por magia, ele recupera metade do dano sofrido (arredondado para baixo) em PMs sem nunca ultrapassar o máximo permitido pela própria R.

Nova Magia: Ligação Telepática

Escola: Elemental (espírito)

Custo: 1 PM por alvo

Alcance: toque; **Duração:** sustentável

Ligação Telepática cria um elo mental entre o mago e o alvo. Uma vez conjurada, permite que ambos possam se comunicar livremente como se estivessem juntos o tempo inteiro, independentemente do idioma ou distância em que estiverem um do outro. A Ligação só ocorre caso ambos os envolvidos permitam voluntariamente, e é interrompida imediatamente caso qualquer um dos alvos queira ou chegue a 0 PVs.

Patrono: Academia Arcana

A maior parte dos recursos da A.A. atualmente estão voltados para a guerra contra os invasores lefeu. De tal forma que Talude não interveio diretamente no ataque dos minotauros durante as Guerras Táuricas, preferindo manter-se neutro e ainda intocável mesmo sob a nova bandeira do Império de Tauron. Tais problemas entre nações são vistos como menores perante a gravidade da chegada da tempestade rubra.

Exigências: a Academia só adota como protegidos personagens que tenham alguma escola de magia.

Lampadinha Mágica: uma simpática lâmpada mágica com uma fada dentro idêntica àquela invocada através da magia Fada Servil (*Manual 3D&T Alpha*, pág. 94), porém consciente. Ela poderá, inclusive, realizar Pequenos Desejos para o mago.

Pergaminho Fatídico: um pergaminho mágico que realiza alguma magia previamente escolhida naquele dia pela metade do custo em PMs (ou sem custo, caso já seja um Elementalista no mesmo caminho). O conjurador também deve conhecer o efeito em questão e ser capaz de lançá-lo.

Poção do Mago: uma poção de gosto amargo que, uma vez ingerida (gastando para tanto um movimento), passa a recuperar 1 PM por turno por R turnos. Outra poção não pode ser ingerida até o fim do combate (é amarga demais).

Tornando-se Aluno da Academia

Centenas de candidatos procuram a Academia anualmente buscando conquistar uma vaga. Entretanto, é necessário ser bem-sucedido em quatro testes distintos para tanto. O primeiro deles é o de **Aptidão**, onde é medido o potencial do futuro aluno. É necessário que ele tenha a capacidade de lançar magias em qualquer uma das escolas possíveis, além da especialização Valkar, da perícia Idiomas, a língua mais falada em Arton.

O segundo teste é o de **Moral e Ética**. Como a deusa prega que toda e qualquer pessoa tem o mesmo direito ao acesso à magia, quase nenhum aluno é barrado nessa etapa. Entretanto, o resultado do teste é público, o que por si só inibe candidatos mal-intencionados, levando-os à desistência. A terceira etapa é o teste de **Perigo**. A natureza desse nunca é muito clara, exceto talvez para os realizadores. Aqui os candidatos são reunidos em pequenos grupos e colocados diante de um desafio qualquer: em muitos casos uma exploração de masmorra onde devem cumprir missões simples. Tais masmorras são povoadas com monstros ilusórios e falsos, mas às vezes criaturas reais também são empregadas.

O teste final é realizado pelo próprio Talude, que entrevista todos os alunos inscritos em uma única manhã, autorizando-os (ou não) em pessoa. A capacidade de conversar com centenas de candidatos ao mesmo tempo é algo que só a magia pode explicar. Para alguns, durante a entrevista o arquimago está conjurando poderosos feitiços de adivinhação; enquanto outros suspeitam que ele sequer está ali e tudo não passa de ilusão.

Ainda que a maioria seja inofensiva, algumas entrevistas são dramáticas: houve casos de candidatos expulsos à base de Explosões e ataques arcanos. Noutros, foram telepor-

Pedro Netto (pedido nº51009)

tados para lugares tão distantes que levaram anos para voltar, isso quando voltaram... Ao fim da entrevista, Talude revela se o candidato está aprovado ou não. Dali em diante, o agora aluno tem um mês para providenciar o pagamento da matrícula e efetuar os demais preparativos.

O preço não é um dos mais acessíveis mesmo para uma família nobre: 20 tibares de ouro no ato da matrícula e outros TO 20 a cada mês. Porém, há programas de bolsas de estudo para alunos com poucos recursos, envolvendo missões de baixo risco em nome da Academia. Os que conquistam uma vaga recebem vantagens, oportunidades e ensino dos maiores mestres vivos (e mortos) da arte arcana. O curso em si dura quatro anos e durante esse período os alunos ficam sob a responsabilidade da Academia, vivendo nas dependências em sistema de internato.

Porque Estudar Vale a Pena (ou Não)

Um herói conquista novos patamares de poder vivendo aventuras. Ele precisa correr riscos, vencer desafios e enfrentar situações de grande perigo para progredir. Além de fama, glória e tesouros mágicos, vitórias lhe permitem que desenvolva habilidades e poderes através do ganho de Pontos de Experiência. Normalmente, estudo e treino só permitem que um personagem chegue ao patamar Novato, com 5 pontos. A Academia é uma exceção a essa regra.

Enquanto for aluno da Academia, o personagem estará constantemente enfrentando desafios em condições quase reais — incluindo simulações ilusórias ou missões de risco calculado. O avanço é mais lento do que uma vida frenética de aventureiro, mas ainda assim mais seguro. No período letivo, além da experiência acumulada normalmente, cada aluno receberá 1 ponto de personagem completo por ano até formar-se, o que acontece no quarto ano de academia.

Nesse período, ele pode ainda adotar a Academia Arcana como Mentor (*Manual 3D&T Alpha*, pág. 35) sem qualquer custo. A partir de então, é impossível continuar evoluindo através dela, embora o personagem ainda possa visitar a instituição sempre que precisar e até mesmo trabalhar para ela como um explorador planar ou a adotando como Patrono.

Os Grêmios

A academia existe com o propósito de oferecer magia àqueles que a buscam. Foi um presente da deusa para Talude, um instrumento para levar as artes arcanas a todos que se mostrem habilitados. Os bons e os maus. A administração reserva-se no direito de barrar alunos que não mostrem aptidão mínima para a magia arcana. No entanto, recusar estudantes com base no caráter é terminantemente proibido. A instituição está aberta a todos e foi para lidar com esse fato que foram criados os Grêmios.

De acordo com a índole identificada no momento da admissão, os alunos novatos são inscritos em um dos quatro grandes Grêmios de estudantes da Academia, a citar: o **Grêmio do Leão**, formado pelos alunos que demonstram maior senso de justiça e generosidade, também conhecido como "Justiceiros" ou "Paladinos", e os os favoritos dos professores. *Todos* possuem algum Código de Honra, normalmente dos Heróis ou da Honestidade. O brasão exibe um cavaleiro de armadura com magia emanando na mão direita e os membros recebem a vantagem Boa Fama gratuitamente, mas cuja influência é válida apenas dentro do perímetro da instituição.

O **Grêmio do Dragão**, os assim chamados "Tiranos" são conhecidos por maus-tratos contra outros alunos, especialmente aqueles que demonstram fraqueza. Exceto por esse fato, seguem as normas e não causam problemas. A maioria está ligada à escola de Magia Negra ou possui especializações da perícia Manipulação (para as quais ganham um bônus de +2 em qualquer teste realizado nas dependências da A.A.). O brasão exibe a figura de um dragão vermelho.

O **Grêmio do Falcão**, também chamados de "Espíritos Livres" ou apenas "Malucos". São conhecidos pela alegria e indisciplina — são os maiores bagunceiros da Academia. Praticamente todos possuem alguma Insanidade, quase nunca superior a –1 ponto. Nas dependências da Academia, recebem as especializações Armadilhas, Disfarce e Furtividade, todas da perícia Crime, habilidades essas que aprendem ao pregar peças nos demais companheiros. Um cavalo selvagem está no brasão.

Pedro Netto (pedido nº51009)

Por fim, o **Grêmio da Serpente** reúne os infames alunos conhecidos como "Monstros", mantidos sob vigilância constante. Não apenas tentam burlar todas as regras como também prejudicam ativamente outros alunos. A maioria possui alguma Dependência, Maldição Grave e usam a escola de Magia Negra como caminho principal. O brasão traz um dragão negro e eles recebem Arrombamento, Falsificação e Intimidação, especializações de Crime, válidas apenas dentro das imediações da escola.

Em cerimônias e outras ocasiões formais, os alunos usam uniformes que trazem o símbolo dos respectivos Grêmios. No dia a dia, entretanto, usam apenas um pequeno broche metálico oferecido pela Academia também com o brasão do Grêmio ao qual pertencem. A Academia promove numerosos torneios e competições entre os Grêmios, com premiações em itens mágicos menores. No final do ano letivo, cada membro do Grêmio com maior número de vitórias é condecorado com um item mágico no valor de até 5 PEs!

Além disso, as habilidades extra-curriculares desenvolvidas durante o tempo na universidade da magia rendem conhecimentos que podem ser usados lá fora. Os alunos podem adquirir as perícias ou vantagens garantidas pelo Grêmio definitivamente por metade do custo em PEs.

Professores Seniores

Além de dezenas de magos preparados ensinando as mais diferentes cadeiras dentro da Academia Arcana, cada elemento ou escola possui um Professor Sênior, uma espécie de regente que comanda as matérias e também atua como mestre. Esses serão sempre os maiores conhecedores dos caminhos por eles ensinados (ainda que não sejam necessariamente os mais poderosos magos desse tipo).

Atualmente, tratam-se de nove deles: **Geófilus**, Mago da Terra, **Nereus**, Mago da Água, **Ignatus**, Mago do Fogo, **Zéphyro**, Mago do Ar, **Taandus**, um mago que domina magias de Ilusão, **Madame Blavatsky**, professora de Adivinhação, Proficiência e Leitura da Mente (ou seja, do elemento Espírito), **Thanatus**, o lich da Escola Negra, **Nevuus Benignus**, da Escola Branca e **Lady Esplenda**, uma das mais belas mulheres de toda Arton, sênior em Encantamento e Diplomacia (cadeira essa que ela própria criou).

Superkit: Professor Sênior

Função: baluarte.

Exigências: Elementalista, Patrono (Academia Arcana); Idiomas; capacidade de lançar magias; escala Sugoi ou superior.

Sênior. Em Arton, esse título tem um valor muito mais profundo que em qualquer outro lugar — pertence a um grupo seleto que inclui os maiores magos desse mundo. Eles devotam suas vidas (ou sua não vida, em um caso particular) à pesquisa, ao estudo e ao ensino de artes místicas a todos que almejam ser magos, obedecendo ao desejo de Wynna. São o corpo docente da grande Academia Arcana. Além de benefícios mundanos (como um alto salário e prestígio em toda Arton), os seniores são praticamente lendas, expoentes em suas áreas e dominam como poucos os assuntos arcanos.

Acesso Ilimitado: pesquisadores incansáveis, seniores têm acesso a praticamente todas as magias conhecidas em Arton. Eles recebem 5 magias para cada PE gasto (ou 10 delas, caso sejam Elementalistas do caminho principal da magia). Além disso, quando tentam aprender magias através das regras da pág. 79 do *Manual 3D&T Alpha*, são isentos do pagamento de PEs.

Imunidade de Sênior: cada sênior é automaticamente bem-sucedido em testes de R contra magias de sua própria escola ou elemento, além de receber Invulnerabilidade contra ele e Armadura Extra contra qualquer magia ou arma mágica.

Itens Mágicos: os seniores têm acesso a todos os itens mágicos descritos neste livro e no *Manual 3D&T Alpha* (exceto Artefatos), e podem emprestar tais artigos do

Pedro Netto (pedido nº51009)

Patrono quando realizam missões em nome dele, no valor máximo de 20 PEs em armas e itens por aventura (quase sempre Anéis de Anulação e um Medalhão de Lena ou Thyatis).

Magia Ilimitada: no território da Academia Arcana (ou sob o efeito de O Mundo é minha Escola — veja adiante) professores seniores podem lançar qualquer magia de seu elemento principal por apenas 1 PM.

O Mundo é minha Escola: seniores que possuam esse poder foram aventureiros por boa parte da vida e podem usar Magia Ilimitada mesmo quando estão fora dos limites da Academia Arcana.

Tornando-se um Professor Sênior: obviamente, apenas os maiores dentre os conjuradores arcanos podem se tornar um professor da Academia Arcana, sendo convidados pessoalmente pelo próprio Talude para a realização de alguma missão ou feito de alta complexidade. Caso seja bem-sucedido, normalmente o Arquimago guia o novo Sênior até a presença da própria Wynna, que irá abençoá-lo com algum dos poderes desse kit.

Gênios

O mito da origem de Arton diz que, quando o Nada e o Vazio se uniram, criaram simultaneamente o mundo conhecido e os vinte deuses do Panteão. Uma outra versão da lenda, contudo, diz que primeiro vieram os deuses e mais tarde eles teriam construído o mundo. Para tamanha tarefa, empregaram como força de trabalho a poderosa raça dos gênios.

Gênios são criaturas mágicas originárias de outros planos, onde a magia é muito mais comum. A própria deusa Wynna é a rainha de todos eles. Supostamente foram gênios que ensinaram ao Grande Talude os maiores segredos da magia e talvez por isso atuem como guardiões da Academia, além de realizarem um sem número de outras tarefas até hoje. Existem seis variedades principais, cada uma ligada a um caminho elemental ou escola de magia: marid (água), efreeti (fogo), dao (terra), djinn (ar), asura (luz) e div (trevas).

Gênios são poderosíssimos, mestres dos elementos. Contudo, o poder mais conhecido deles é a habilidade de conceder desejos. Um gênio pode realizar a magia Desejo pelo custo normal em PMs (não permanentes). Porém, nunca podem fazê-lo para si próprios ou mais do que uma única vez por pessoa (uma Restrição de Poder Incomum). É sabido também que alguns gênios malignos costumam distorcer os pedidos ou realizá-los de acordo com uma interpretação particular que pode beneficiá-los de alguma maneira.

Há rumores de que existem "gênios nobres" que poderiam conceder até três desejos de uma só vez, mas não há nenhum desses na Academia Arcana. Há quem acredite que podem ser encontrados apenas nos planos dos deuses...

Gênio Guardião da Academia, 20N

F4, H5, R2, A2, PdF0; 10 PVs, 20 PMs; Gênio (idêntico ao Meio-Gênio, porém recebe Invulnerabilidade no lugar de Armadura Extra e Restrição de Poder Incomum; 5 pontos); Elementalista (de acordo com a espécie) e Pontos de Magia Extras.

Vladislav Tpish, Mago Necromante

Vladislav Tpish é um filho único que escolheu seguir a profissão de necromante — um mago estudioso dos mortos-vivos. Herdou uma opulenta fortuna, juntamente com uma rede de comércio muito lucrativa, administrada por uma pessoa de confiança. Vladislav usa esse dinheiro para financiar pesquisas. No passado, viveu inúmeras aventuras com amigos como Katabrok e Leon Galtran para aumentar o próprio conhecimento.

Ele adota o típico visual de mago: manto escuro comprido e cajado decorado com entalhes. Está sempre limpo e apresentável, com cabelos bem cortados; tem mania de limpeza e detesta sujeira. Vladislav está sempre interessado em aprender mais sobre mortos-vivos e outras criaturas incomuns. Ele fala de modo erudito e complicado, usando palavras difíceis que quase sempre confundem o pobre cérebro do ocasional companheiro Katabrok.

Formou-se na Grande Academia Arcana de Valkaria, onde atua como professor de necromancia. Ele tem uma filha, Petra, que no momento vive em Malpetrim. O mago evita falar sobre ela a todo custo, pois não quer chamar a atenção de um antigo inimigo novamente.

Pedro Netto (pedido nº51009)

Vladislav, Mago Necromante, 25N

F0, H4, R4, A2, PdF2 (perfuração); 20 PVs, 30 PMs.

Kits: Alquimista (círculo acelerado), Mago (recuperar mana) e Necromante (conhecimento necromântico).

Vantagens: Prosperidade; Alquimista, Arcano, Familiar, Patrono, Pontos de Magia Extras e Riqueza.

Desvantagens: Código de Honra (honestidade), Procurado e Protegida Indefesa (Petra).

Perícias: Ciência e Medicina.

Conhecimento Necromântico: Vladislav aprendeu as magias de Controle, Criação e Cura para os Mortos-Vivos e é capaz de lançá-las por metade do custo em PMs.

Círculo Acelerado: Vladislav gasta um movimento em vez de um turno para traçar um diagrama arcano (da vantagem Alquimista).

Recuperar Mana: concentrando-se na magia que permeia o ambiente, Vladislav pode gastar um movimento para recuperar uma quantidade de PMs igual à sua R.

Novos Itens Mágicos

Anel Elemental (5 PEs cada): um anel simples com uma pedra engastada no topo que concede Armadura Extra contra um tipo específico de elemento (água, ar, fogo, terra e espírito).

Arma Elemental (10 PEs): essa é uma das habilidades mais comuns para armas mágicas em Arton. Com uma palavra ou gesto de ativação (como remover a lâmina da bainha, por exemplo), uma arma elemental fica envolta numa aura ou nuvem composta por um dos quatro elementos: água, ar, fogo ou terra. O dano passa a ser considerado mágico, com um bônus de +1 em F ou PdF, além de passar a causar dano de duas formas distintas (corte e fogo, por exemplo).

Anel de Lotação (5 PEs cada): por algum motivo (talvez um mero capricho da deusa da magia), apenas um único item mágico pode ser usado de cada vez, caso contrário, nenhum deles funcionará. O Anel de Lotação foi criado por um feiticeiro inconformado, que tinha muitos itens mágicos — mas não podia usar todos ao mesmo tempo. O usuário desse anel pode usar um item mágico além do primeiro para cada anel que possua, acumulando os bônus. O anel em si não possui nenhum outro poder adicional.

Item de Poder Ancestral (30 PEs): você possui um item qualquer que é a chave para invocar poderes protetores há muito adormecidos. Funciona como a vantagem Poder Oculto, levando apenas um turno para ativar independentemente de quanto aumente as características, mas pagando o custo normal em PMs. Caso já possua a vantagem, o personagem pode ativá-lo com apenas um movimento!

Varinha Trágica (–10 PEs cada): um item amaldiçoado que dobra o custo em PMs de todas as magias invocadas pelo proprietário. É utilizada como meio de punição e também de treino dentro da Academia Arcana. Quando enfim conseguir se livrar dela, o personagem recebe 1 PM adicional por ponto de R que possua pelo esforço (considerando inclusive Pontos de Magia Extras).

Transporte Mágico (10 PEs): trata-se de algum item aparentemente mundano, mas capaz de voar. Em regras, ele garante a vantagem Voo ao possuidor, mas é considerado um Fetiche (você não é capaz de voar caso não esteja de posse do objeto).

Nova Magia: Portal para o Saber

Escola: todas

Custo: 1 PM

Alcance: pessoal; **Duração:** instantânea

Essa magia é simplesmente uma versão muito mais acessível e limitada de Teleportação. Uma vez conjurada, ela leva o alvo até a entrada da Academia Arcana. A magia não leva os alunos para qualquer outro lugar, nem serve para trazer ninguém além do próprio aluno. A magia é ensinada (ou fornecida em pergaminho) aos alunos que tenham dificuldades em chegar aos portais fixos da Academia Arcana, ou para aventureiros que estejam em missões em nome dela.

Talude, Mestre Máximo da Magia

Talude, Mestre Máximo da Magia, faz por merecer esse título. Aparentemente, não há nada que esse homem não conheça a respeito de magia. Por mais tempo que a maioria das pessoas vivas em Arton consegue lembrar, ele tem sido o maior especialista nos assuntos arcanos do continente. Possui cerca de setecentos anos, ainda que a aparência dele não mude desde que completou sessenta: barbas longas e brancas, olhos que emitem um brilho difuso, cercados de rugas e eternas olheiras.

Após uma vida inteira de viagens através dos planos, Talude foi convocado pela própria deusa da magia que confiou a ele uma missão que até os dias atuais permanece em segredo. Após cumprir a misteriosa tarefa, a deusa desejou transformá-lo em um avatar, a encarnação do poder divino. Educadamente, o velho mago recusou, preferindo manter sua humanidade para mostrar a todos que a magia estava ao alcance de qualquer mortal. Feliz com a sagacidade do protegido e amigo, ela lhe permitiu dar início a uma cruzada para levar a magia ao mundo, através da Academia.

Recentemente, Talude enfim encontrou um rival: um mago cujo poder é imenso, assim como o desrespeito dele para com a magia. Tal "jovem mago" irrita Talude de tal maneira que ele evita até pronunciar tal nome. Trata-se de Vectorius, o prefeito de Vectora, o mercado nas nuvens. Ambos os rivais vivem trocando farpas, especialmente nas raras ocasiões em que são forçados pelos acontecimentos a unirem forças (ainda que de formas indiretas).

Pedro Netto (pedido nº51009)

Hoje, Talude é um dos homens que mais está empregando tempo e recursos na luta contra a Tormenta, uma batalha que está longe de chegar ao fim.

Talude, Arquimago, 100S

F1 (esmagamento), H7, R5, A7, PdF6 (elétrico); 35 PVs, 200 PMs.

Kits: Mago Planar (explorador planar e mago planar) e Membro da Academia Arcana (acadêmico); Arquimago (elementalista superior: espírito, escolhido da deusa, fonte de magia e novo fôlego).

Vantagens: Arcano, Arena (Academia Arcana), Armadura Suprema, Boa Fama, Clericato (Wynna, com quem costuma tomar chá), Elementalista (espírito), Genialidade, Imortal II, Magia Extrema, Magia Irresistível III, Memória Expandida, Patrono (A Academia), Pontos de Magia Extras ×8, Pontos de Vida Extras, Riqueza, Telepatia, Teleporte e Xamã.

Desvantagens: Maldição (Imortal não funciona fora da Academia).

Perícias: Ciência, Idiomas, Manipulação e Sobrevivência.

Magias Preferidas: todas. Além disso, Talude possui 10 PMs presos em magias permanentes diversas.

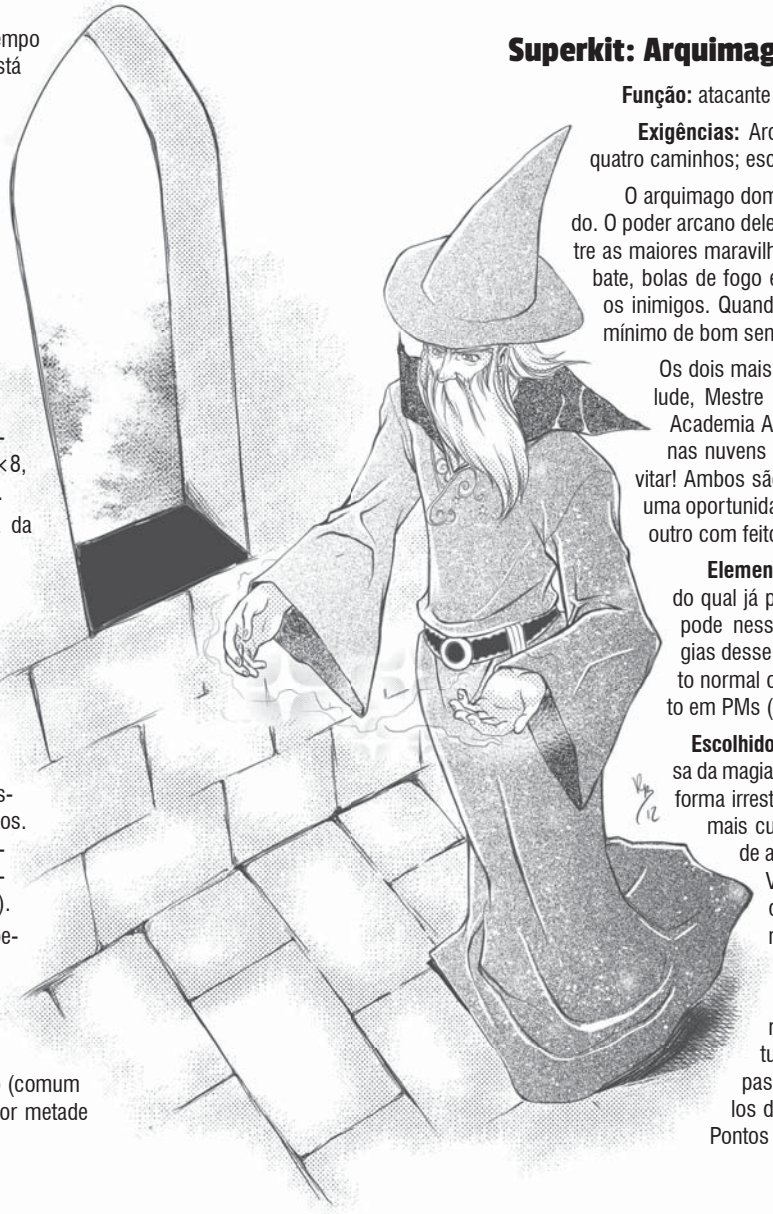
Itens Mágicos: Anel de Anulação (vários, 20 PEs), Anel de Lotação (vários, 10 PEs) e Medalhão de Wynna (60 PEs).

Academia Arcana (150 PEs): o arquimago Talude possui um semiplano onde estudam e vivem milhares de alunos. Apesar de tratar-se de uma instituição que visa a disseminação do uso da magia, ela garante a Talude acesso a uma série de serviços (e também uma grande quantidade de tibares).

Acadêmico: Talude pode comprar qualquer grupo de perícias por apenas 1 ponto cada.

Explorador Planar: as chances de Talude conseguir um sucesso em uma viagem planar para um lugar onde jamais esteve é muito maior (1, 2 ou 3 em 1d).

Mago Planar: Talude conhece as magias Teleportação (comum e Avançada) e Teleportação Planar, podendo conjurá-las por metade do custo em PMs.



Superkit: Arquimago

Função: atacante ou baluarte.

Exigências: Arcano ou Elementalista em pelo menos quatro caminhos; escala Sugoi ou superior.

O arquimago domina a magia como poucos nesse mundo. O poder arcano deles é lendário e suas criações estão dentre as maiores maravilhas já realizadas por mortais. Em combate, bolas de fogo escapam pelos dedos e chovem sobre os inimigos. Quando o assunto é magia, ninguém com o mínimo de bom senso discute suas palavras.

Os dois mais famosos arquimagos de Arton são Talude, Mestre Máximo da Magia e reitor da célebre Academia Arcana e Vectorius, prefeito do mercado nas nuvens Vectora, cidade que ele mesmo fez levitar! Ambos são rivais de longa data e jamais perdem uma oportunidade de provar sua superioridade sobre o outro com feitos mágicos incomparáveis.

Elementalista Superior: escolha um elemento do qual já possua a vantagem Elementalista. Você pode nesse turno conjurar um número de magias desse elemento igual à sua R pagando o custo normal ou uma única magia sem qualquer custo em PMs (mas ainda restrito pela sua própria H).

Escolhido da Deusa: você foi escolhido pela deusa da magia para ser capaz de usar certos efeitos de forma irrestrita. Suas Magias Iniciais não possuem mais custo em PMs para ser lançadas, apesar de ainda estarem restritas às demais regras. Você também conhece todas as magias do sistema *3D&T* (inclusive aquelas que nem criamos ainda!).

Fonte de Magia: a magia brota de você de maneira quase ininterrupta. O arquimago recupera 1 PM por turno, indefinidamente. Além disso, ele passa a considerar sua R×10 para cálculos de PMs, inclusive para vantagens como Pontos de Magia Extras.

Pedro Netto (pedido nº51009)

Mente Preparada: você está habituado a suportar efeitos mágicos mantidos de forma permanente sobre si. Cada compra de Mente Preparada lhe confere um bônus de R+3 apenas para suportar efeitos mágicos fixos com a magia Permanência; além disso, o limite máximo de PMs gastos na magia é dobrado.

Novo Fôlego: um arquimago torna-se mais efetivo no controle da magia do que um mago comum. Por 5 PVs, você é capaz de usar Novo Fôlego para recuperar todos os PMs. Esses PVs, no entanto, não podem ser curados de nenhuma forma até o fim do combate.

Tornando-se um Arquimago: apenas o estudo e a dedicação prolongada à magia não são capazes de fazer do personagem um arquimago. Para tanto você deve ser capaz de provar ser merecedor do título. Para tornar-se um arquimago, todo personagem precisa antes desenvolver algum grande feito envolvendo magia que seja significativo para o mundo. Uma escola de magia em outro plano ou uma cidade voadora, por exemplo.

Os Exploradores Planares da Academia Arcana

A Academia mantém um grupo de elite voltado para a exploração em lugares inóspitos, inclusive outros planos de realidade. Esses aventureiros são enviados em missões envolvendo situações inusitadas, constantemente colocados frente a frente com perigos incalculáveis. Não por menos, reúnem alguns dos maiores (e mais loucos) heróis de toda Arton.

E o que levaria alguém a se sujeitar a riscos tão grandes? Grandes recompensas, claro! Devido à enorme rede de contatos, é possível conseguir praticamente qualquer coisa com eles em troca de um ou outro serviço. Se você precisa de algo quase impossível de conseguir, talvez esse seja o melhor lugar para começar a procurar.

Os exploradores se dividem em grupos menores chamados de **Ligas**. Elas são organizadas de acordo com a pontuação de cada equipe em relação a missões efetuadas, o pomposo *Ranking da Liga dos Exploradores*. Regressar de uma missão bem-sucedida garante 3 pontos. Retornar sem cumprir o objetivo final da missão vale apenas 1 ponto. Fracassos são punidos com –1 ponto no ranking.

Todos os grupos novatos são alocados na divisão B, indiferente da pontuação que os membros possuam (há notícias não confirmadas de que exploradores que contavam com a própria Valkaria no grupo tenham ficado um bom tempo tempo nessa divisão). Após somar 15 pontos em missões, o grupo é considerado um veterano da divisão A e se torna apto a pegar missões mais difíceis. Por fim, temos a lendária divisão S: o seleto grupo que somou mais de 100 pontos em missões!

Uma missão de divisão B não difere em quase nada das aventuras das quais vocês já estão habituados, exceto pela escala. Todas as missões envolvem criaturas Sugoi. O ganho em PEs de uma missão bem-sucedida é dobrado. De forma semelhante, apenas membros de grupos de divisão A podem enfrentar ameaças em escala Kiodai, recebendo o triplo da média em PEs por missão. Missões de divisão S envolvem diretamente problemas em escala Kami, com quatro vezes mais PEs ao fim dela.

Ainda, há algumas missões consideradas lendárias, mantidas em segredo tão absoluto que sua existência não passa de mero boato. São chamadas pelos membros de divisão X. Aventuras cuja dificuldade e perigo é tão alto que nenhuma liga na história dos Exploradores jamais conseguiu realizar mesmo diante do tentador prêmio de 10 vezes a quantidade básica de PEs!

Naturalmente, apenas personagens em escala Sugoi ou superior são selecionados para uma Liga.

Vectora, Cidade nas Nuvens

"Se a magia é apenas uma 'ferramenta', por que não a usa para construir algo?"

— Talude, Mestre Máximo da Magia, desafiando Vectorius

Ao contrário do arquirrival, Vectorius é uma pessoa prática. O homem que divide o título de maior mago de Arton com Talude acredita que a magia existe para ser explorada em benefício da humanidade. Uma ferramenta que deve ser domada para ser verdadeiramente útil. Não a vê como um dom a ser distribuído, mas sim como um prêmio que deve ser conquistado. Algo que está disponível apenas àqueles que souberem lhe dar o devido valor e se propuserem a dominá-la com o afinco necessário.

Para provar esse ponto de vista, fez aquilo que nenhum outro seria capaz. Construiu a cidade flutuante de **Vectora**. Um gigantesco mercado nas nuvens, onde torres de arquitetura exótica repousam sobre dois quilômetros de rocha que singram de cidade em cidade, fazendo paradas de alguns dias em cada uma delas e levando prosperidade, riqueza e pompa aos três cantos de Arton.

A sua realização máxima fala por si própria. Boa parte da literatura encara Vectorius como o "rival de Talude". Porém, esse homem desapaixonado e temido há muito escreveu o nome na história desse mundo. Justo no que diz respeito aos negócios e rigoroso quanto ao cumprimento das próprias vontades. Devido a ele, Vectora é um lugar severo. Mas também é um lugar onde, através da astúcia, praticamente todas as leis podem ser violadas.

Inclusive a da gravidade.

A Cidade Voadora

A fundação de Vectora está relacionada com a rivalidade entre Vectorius e Talude. Desde que se encontraram pela primeira vez, no ano de 1252, se odiaram devido às personalidades e pontos de vista conflitantes. Após uma discussão acalorada, o Mestre Máximo da Academia Arcana teria desafiado Vectorius para que esse provasse que a "ferramenta" por ele alardeada fosse utilizada para melhorar de alguma forma a vida daquele mundo. Vectorius não só aceitou o desafio como jurou superar a "pífia escolinha de truques" de Talude.

Quase trinta anos se passaram desde o dia em que uma conversa entreouvida por Vectorius fez faiscar a ideia de uma caravana mercante instalada em uma cidade móvel até

Pedro Netto (pedido nº51009)

efetivamente tal projeto se tornar realidade. No início, poucas das lojas e casas comerciais foram ocupadas. Porém, conforme Vectorius conquistava mais e mais a confiança e o interesse das nações do Reinado, maior era o sucesso da empreitada. Hoje, a chegada de Vectora é motivo de festa. Exceto, é claro, para Talude.

Alguns dizem que Vectora passa por todas as cidade grandes. Para outros, é a passagem de Vectora que torna grande uma cidade. O trajeto segue uma rota estabelecida, fazendo uma volta completa por ano. Cada parada dura, em média, 1d+6 dias. Nesses 130 anos, Vectora nunca se atrasou. Toda a montanha viaja normalmente a 3.000 metros de altitude e nunca aterrissa totalmente. Ao atracar próxima a uma cidade, reduz a altitude para 200 ou 300 metros. A cidade em si, entretanto, continua 1.500 metros acima.

Para encurtar caminho ou recuperar o tempo perdido, Vectora às vezes pega atalhos planares, atravessando um portal gigantesco e fazendo uma breve passagem por outro plano antes de regressar a Arton. Não é incomum que durante esse processo a cidade alcance outros mundos, estando inclusive em mais de um deles ao mesmo tempo! Esse fenômeno estranho ocorre a cada 1d semanas e dura cerca de 5d horas.

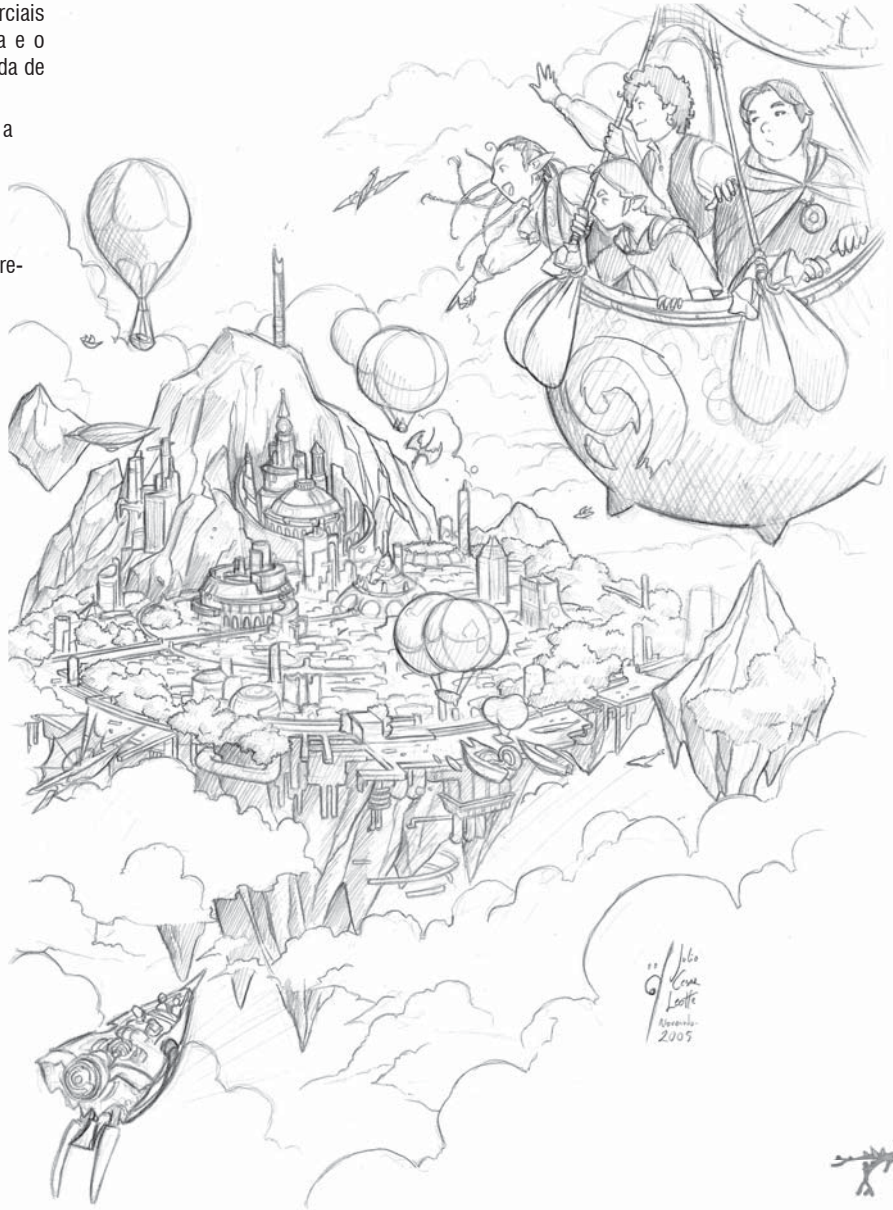
Como naturalmente percorre longos caminhos através dos céus, Vectora também é utilizada por alguns como meio de transporte. Ela faz em média cinquenta quilômetros por dia de voo, que custa a não residentes caros 10 tibares de ouro. As passagens são adquiridas previamente nos postos de milícia. Apesar de serem conferidos com certa frequência, a fiscalização desses passaportes não é de todo rígida e pode ser evitada com um teste Fácil da perícia Crime.

Chegar até Vectora pode ser problemático, de tal forma que o transporte até a ilha movimenta quase tanto dinheiro quanto as lojas lá instaladas. As formas de acesso variam. Desde os precários e muito baratos balões goblins (apenas T$ 10 por pessoa) até ancoradouros construídos nas maiores cidades, como Valkaria, que funcionam com cabos de aço e cadeiras que se movem até o topo (TP 2 por viagem). Magias específicas como Voo, Teleportação e Teleportação Aprimorada de Vectorius também podem ser utilizadas, conjuradas por magos na superfície que negociam preços diversos aos passageiros (é comum a negociação levar muito mais tempo do que a própria viagem até o alto).

Baloeiro Goblin, 5N

F0, H2, R1, A0, PdF0; 5 PVs; 5 PMs; kit Baloeiro Goblin (balão goblin); Goblin; Arena (céu); Máquinas.

Balão Goblin: os baloeiros possuem um veículo voador próprio. Trata-se de um Aliado mecha em escala Ningen de mesma pontuação, com a vantagem Voo. Balões com H0 podem ser pilotados apenas internamente. Se tiver H1 ou mais, pode até seguir as ordens do piloto!



Pedro Netto (pedido nº51009)

Patrono: Vectora

Recentemente a cidade de Vectora esteve diretamente envolvida em uma batalha contra o Dragão da Tormenta (mais detalhes na pág. 148). O mesmo pode ser dito sobre Vectorius. Boatos sobre o mago agindo diretamente em questões envolvendo a segurança do mundo de Arton, não apenas pessoalmente, mas também apoiando secretamente grupos de heróis são cada vez mais comuns. Ainda que muitos afirmem que tais ações não passam de novas tentativas do arquimago provar a suposta superioridade com relação ao rival, Talude, muito pouco se sabe sobre as reais intenções do misterioso governante do Mercado nas Nuvens.

Exigência: Vectora, acima de tudo (sem trocadilhos) é uma cidade comercial. E Vectorius não faz absolutamente nada sem receber algum retorno financeiro. A cidade flutuante ficará com um terço de todos os tesouros encontrados pelos protegidos em aventuras.

Ouro Fácil: você carrega consigo alguns itens fornecidos pelo Patrono que podem ser facilmente convertidos em moeda (ou favores) durante a missão do grupo. Tais itens, porém, não podem ser usados para comprar nada que represente uma vantagem, tampouco livrar-se de uma desvantagem.

Vale-Estacionamento: através de um item qualquer, você tem acesso direto a Vectora sem a necessidade de contratar balões, magos ou outros meios de transporte (desde que a cidade esteja dentro do campo de visão).

Bule Voador: um conjunto de bule e xícaras de chá mágicos que flutuam enquanto servem bebidas quentes para até 1d pessoas. Essas bebidas renovam as forças (sendo capazes de dobrar a Resistência contra Sono) e mantêm todos mais atentos (a dificuldade em surpreender personagens que beberam naquela aventura aumenta em um nível).

Vantagem Única: Elfo-do-Céu (2 pontos)

Clérigos de Megalokk contam que houve uma época em que Hydora, o maior e mais poderoso dos dragões azuis de Arton apaixonou-se por uma donzela élfica da antiga cidade de Lenórienn. Ela, imensamente honrada, aceitou deixar sua gente e viver para sempre como companheira do deus-dragão. Como dragões azuis raramente tocam o chão, vivendo eternamente entre as nuvens, Hydora deu-lhe asas. Foram os filhos deles que deram origem à sub-raça dos elfos alados. Tão raros que mesmo em Valkaria registros da passagem de um deles podem ser contados com os dedos de uma mão!

Elfos-do-céu são quase idênticos aos parentes terrestres, exceto pelas asas — que podem ser membranosas como asas de dragão ou então emplumadas. Totalmente abertas, elas têm largura igual ao dobro da altura do elfo, sendo esse o espaço mínimo do qual ele precisa para decolar e voar, o que fazem o tempo todo! Como precisam de muito pouco para viver, podendo alimentar-se de pássaros e beber água das nuvens, um elfo celeste passa praticamente a vida inteira voando, algo que fazem até mesmo dormindo!

Habilidade +1. Elfos-do-céu são ágeis e apreciam a velocidade e a liberdade.

Herança Dracônica. Para os elfos-do-céu, Magia Elemental custa apenas 1 ponto. Contudo, para ter acesso a esse bônus, devem adotar uma insanidade qualquer de –1 ponto.

Visão Aguçada. Elfos alados têm olhos que podem ver a longas distâncias.

Pedro Netto (pedido nº51009)

FA+1 com arco. Caçadores por natureza, elfos celestes são mortais com arco e flecha.

Voo. Um elfo-do-céu impedido de voar seria uma criatura tão triste quanto um pássaro preso numa gaiola. A maior parte sequer consegue conceber uma existência amaldiçoada como essa. Eles nunca precisam fazer testes contra cansaço enquanto voam e a velocidade máxima é sempre baseada na H.

Vagando pelo Mercado nas Nuvens

Com apenas dois quilômetros de diâmetro, Vectora é uma cidade pequena, mas densamente povoada. São dezenas de milhares de estabelecimentos (nem mesmo os conselheiros sabem o número exato). É impossível visitar todos durante os poucos dias de cada parada. Na verdade, alguns aventureiros afirmam ser mais fácil e rápido adquirir tesouros mágicos visitando a masmorra mais próxima.

Para facilitar a missão de encontrar o que se quer no Mercado nas Nuvens, a cidade é dividida em bairros especializados em um tipo de comércio. **Mucro**, o bairro das armas e armaduras; **Numen**, que comercializa produtos de origem animal (e também animais!); **Magus**, bairro dos itens mágicos e componentes diversos para magos e alquimistas; e **Bara**, o bairro especializado em cultura e entretenimento como tavernas, estalagens e casas de espetáculos. Essa divisão não é de todo rígida, mas é mais fácil encontrar uma loja de armas em Mucro do que em Numen.

Além desses lugares outros pontos se destacam: o **Parque de Entrada**, onde há pistas de pouso e **Jardins de Boas-Vindas** (veja na pág. 40) onde os visitantes chegam à Vectora; o **Castelo Vectorius**, uma das maiores construções do mundo conhecido e lar do arquimago Vectorius e as três avenidas principais que a cortam, a citar: **Avenida do Sol**, que atravessa a cidade no sentido leste-oeste; **Avenida das Estrelas**, que leva do Parque de Entrada até o Castelo Vectorius; e a **Avenida Circular**, que cerca toda Vectora e que proporciona uma vista inesquecível das alturas.

No ponto onde as vias se encontram está a **Praça do Conselho**, onde funciona a prefeitura instalada no palácio sede do **Conselho dos Seis** e da **Milícia**. Em torno de toda Vectora há um **campo de levitação** com a função de segurar a montanha lá no alto. Além disso, ele impede que algum desafortunado caia, mantendo-o no ar por 1d turnos após alcançar a borda da cidade, tempo mais do que suficiente para que seja resgatado por algum membro da **Patrulha Celeste**, a unidade especial da milícia voadora montadas em grifos e em baleotes, um estranho tipo de golfinho que "nada" em pleno ar!

Dentro e nas imediações de Vectora, a magia Voo deixa de ser sustentável e passa a ser "permanente", podendo ser usada livremente após conjurada — inclusive recuperando os PMs gastos. Obviamente, o efeito cessa assim que o alvo deixa os limites da cidade. Outros efeitos diversos estão sempre ativos da mesma forma. Há tentativas de coibir a conjuração de magias de encantamento (como Fascinação), possibilitar a conjuração de magias de ataque ou que causem danos graves (o limite máximo de gasto de PMs numa mesma magia dentro de Vectora passa a ser H×3) e as clássicas magias de Ilusão (para evitar que algum espertalhão venda um item ou serviço que nunca existiu) ou de Transformação (que possibilitam a esses mesmos criminosos mudar de cara de uma hora para outra). Infelizmente, a cada nova ação da milícia local, os bandidos encontram uma nova forma para burlar o sistema e continuar com pequenos golpes.

Guarda da Milícia de Vectora, 15N

F3, H4, R2, A2, PdF0; 10 PVs, 10 PMs; kit Caçador de Magos (ferro frio); Patrono (Vectora) e Resistência à Magia; Investigação.

Ferro Frio: quando ferir um mago em combate direto, a vítima deve fazer um teste de R. Se falhar, todas as magias dele passam a custar o dobro em PMs até o fim do combate.

O Mercado Negro

Muitos acreditam que Vectora é uma utopia comercial. Protegida e vigiada por um arquimago justo e poderoso, povoada apenas por mercadores honestos, livre de ladrões, falsificadores e assaltantes. Mas a verdade é um pouco diferente. É verdade que Vectora tem poucos crimes para uma população tão alta. Porém, ela também possui um submundo — literalmente. Em uma rede de cavernas e túneis sob a montanha voadora estão entradas e portas secretas para o Mercado Negro de Vectora.

Todo o lugar ainda lembra uma imensa masmorra (há lugares que continuam inexplorados até hoje) com tochas esparsas iluminando fracamente os caminhos. É nas sombras que ladrões se escondem, efetuando todo o tipo de comércio que seria ilegal na superfície (e em boa parte dos reinos de Arton). De venenos a escravos, bazares sinistros comercializam de tudo. Esse também é um dos melhores lugares do mundo para se contratar espiões, mercenários e assassinos.

Pode-se chegar até ele de inúmeras formas: desde um alçapão sob um tapete até uma porta secreta na própria prefeitura! O lugar não é patrulhado pela milícia de forma alguma e cada um é responsável pela própria segurança. Nos pontos mais profundos, abriga até mesmo alguns monstros. Apesar de não existir oficialmente, os boatos sobre o mercado negro são tão numerosos que seria impossível ao Conselho não saber de sua existência, que dirá então o próprio arquimago. Há hipóteses que o lugar como um todo é tolerado pois mantém heróis ocupados e movimenta a economia local. Um pensamento frio e prático, como seria esperado de Vectorius...

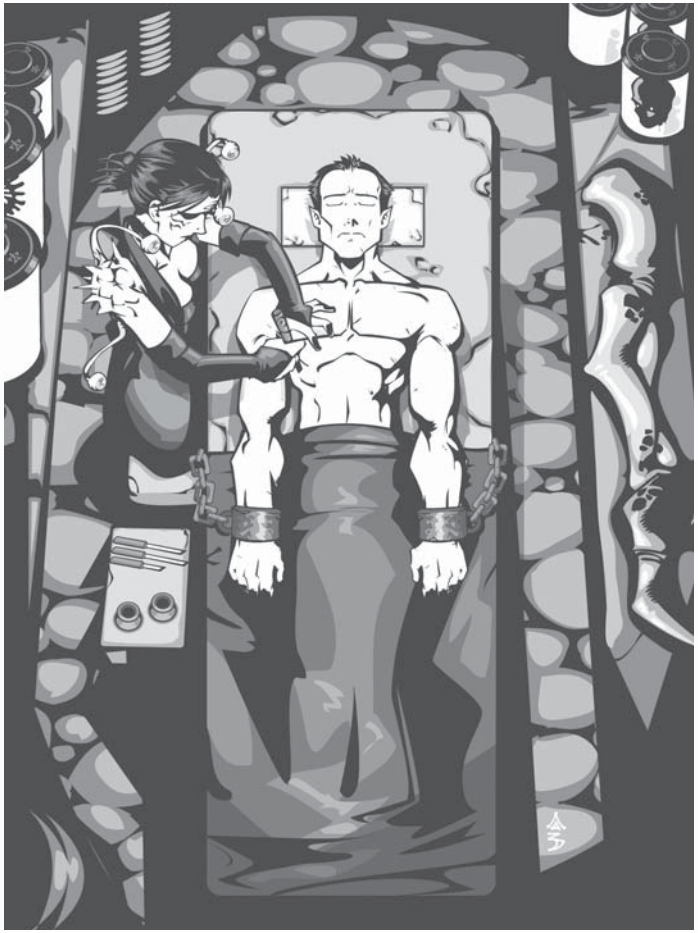
Grêmio dos Médicos Monstros

Presente em quase todas as grandes cidades de Arton — ainda que ninguém saiba exatamente onde —, o Grêmio dos Médicos Monstros sempre teve uma reputação sinistra entre plebeus e outros cidadãos comuns. Pessoas normais entram nessas clínicas e saem dali deformadas, com garras, presas, asas e caudas. Vítimas inocentes de rituais macabros? Isso é o que muitos pensam, quando na verdade as "vítimas" são clientes que pagam imensas quantias em ouro ou em tesouros mágicos pelos serviços dos Médicos Monstros.

Pedro Netto (pedido nº51009)

Essa vasta sociedade secreta formada por anatomistas, curandeiros, magos e outros especialistas em diversos campos medicinais presta um serviço incomum. Mediante uma soma em dinheiro, podem implantar partes de monstros em humanos e semi-humanos (veja a vantagem Implemento, adiante). A maior parte dos clientes do Grêmio é formada por exploradores, mercenários e outros aventureiros ambiciosos, que buscam mais poder para desafiar ameaças maiores. A vantagem está no fato de que implantes não podem ser perdidos ou roubados; e a desvantagem, claro, reside na dificuldade em conviver normalmente em sociedade com pedaços de monstros costurados em você. Mas é espantosa a quantidade de aventureiros que não se importa muito com isso...

Os doutores conduzem os negócios muito discretamente. O modo mais simples de localizar uma clinica do Grêmio é através de um antigo cliente — qualquer rumor sobre pessoas com implantes vale à pena ser investigado. Aventureiros experientes conhecem os Médicos, mas evitam falar deles para poupá-los de problemas.



Patrono: Grêmio dos Médicos Monstros

Exigência: todos os protegidos pelo Grêmio recebem a desvantagem Monstruoso sem ganhar pontos por ela. Além disso, você invoca o Patrono pagando Pontos de Vida (em vez de Magia).

Ficou Melhor Assim: um dos membros do personagem foi substituído por alguma outra coisa que lhe dá acesso a uma vantagem de 1 ponto que você ainda não tenha. Enquanto o utiliza, sua FA é reduzida em –2.

Membro Descartável: você recebeu implantes ou transplantes que aumentam alguma característica no turno em que são utilizadas, na mesma proporção dos PVs gastos para isso. Porém, após o uso de R+1 vezes, tais membros se deterioram, devendo ser substituídos com um teste Médio da perícia Medicina (especialização Cirurgia).

Se Melhorar, Estraga: graças a uma cirurgia prévia, uma vez por aventura você recebe alguma vantagem que possua progressão (Ataque Especial, Energia Extra, Imortal…) no nível mais básico por toda a aventura. Caso utilize o mesmo dom em um nível maior, ele funcionará, mas será perdido em 1d turnos.

Loja de Poções de Klaus

Poção da Esquiva Impressionante (5 PEs): criada especialmente para personagens de habilidade muito baixa ou que estejam sob qualquer efeito que reduza as chances de esquiva, essa poção garante um bônus de +5 para se esquivar de um ataque naquele mesmo combate. Cada nova esquiva após ingerir a poção diminui o bônus em –1 até regressar ao valor original.

Suco da Força Instantânea (5 PEs): um misterioso preparado capaz de aumentar repentinamente a força de quem a bebe, dobrando a F para o primeiro ataque, reduzindo a eficácia gradativamente em –1 até se igualar à F original. Como efeito colateral, o personagem ficará com um redutor de F–1 até o final do combate.

Chá de Transformação Involuntária de Nimb (1 a 3 PEs): feita com ingredientes aleatórios, essa poção reproduz os efeitos da magia Transformação em Outro (*Manual 3D&T Alpha*, pág. 115), mas o efeito não pode ser cancelado de forma tão simples. Na verdade, ninguém sabe ao certo *como* reverter a transformação. Quanto mais barata a poção custar, maior é a chance da transformação ocorrer na hora errada (de forma igual à desvantagem Restrição de Poder).

Poção de Ligação Telepática (5 PEs): usada por grupos de aventureiros que por qualquer motivo precisam se separar momentaneamente e também pelos guardas dos portais da Academia Arcana de Valkaria, essa poção cria um elo mental entre as mentes de todos que dela beberam em um mesmo frasco (cerca de 1d goles por vidro), possibilitando que conversem normalmente mesmo distantes uns dos outros, como se estivessem frente a frente enquanto o efeito durar (1d+2 horas). Nenhuma imagem é transmitida, apenas a voz.

Pedro Netto (pedido nº51009)

Vectorius, o Mago-Prefeito

Vectorius é um dos magos vivos mais poderosos. No mundo de hoje, ele é comparado apenas a Talude, o Mestre Máximo da Grande Academia Arcana. Durante anos, perambulou pelo mundo como um aventureiro comum, atuando ao lado de heróis que até hoje são gratos ao mago. Um dia, após acumular uma fortuna considerável, Vectorius abandonou as aventuras, ou, ao menos, permitiu que essas dessem lugar à sua real obsessão: a utilização concreta da magia para ajudar no avanço da humanidade.

Vectorius sempre acreditou que a magia nada vale sem um propósito. Seus estudos sempre tinham um objetivo prático: a magia não deveria ser vista como um arte, mas sim como uma ferramenta que deve auxiliar as pessoas. Essa visão de que a magia devia servir ao homem e não ser alvo de idolatria o coloca diretamente contra o maior rival — Talude. O Mestre Máximo da Magia venera o poder arcano, elevando-o ao estado de arte. Essa diferença de pontos de vista deu início a uma longa e complexa disputa pelo título de maior mago de Arton que continua até os dias de hoje.

Vectorius, Arquimago, 100S

F2 (esmagamento), H7, R6, A7, PdF6 (elétrico); 40 PVs, 100 PMs.

Kits: Alquimista (círculo acelerado e único), Mago (recuperar mana); Arquimago (elementalista superior: ar e terra, fonte de magia, mente preparada e novo fôlego).

Vantagens: Prosperidade (total); Adaptador, Alquimista, Arcano, Arena (cidades), Boa Fama, Elementalista (ar e terra), Energia Extra, Familiar, Genialidade, Magia Irresistível III, Patrono (Vectora), Pontos de Magia Extras ×2, Pontos de Vida Extras, Riqueza, Telepatia e Teleporte.

Perícias: Ciência e Manipulação.

Magias Preferidas: 40 PEs em magias diversas (não esqueça as magias com o nome dele!).

Itens Mágicos: Anel de Anulação (vários, 20 PEs), Anel do Dragão (vários, 30 PEs), Anel de Lotação (10 PEs) e itens diversos (20 PEs).

Vectora (180 PEs): a cidade comercial mais importante de Arton (e de outros mundos) voa através dos céus levando riqueza, prosperidade e aventuras por todo o continente. Vectorius se beneficia enormemente dela, utilizando-a ainda como moradia e eventualmente como arma, derrubando-a sobre a cabeça de algum desafeto…

Círculo Acelerado: Vectorius é capaz de traçar um diagrama arcano (da vantagem Alquimista) gstando apenas um movimento em vez de uma ação.

Círculo Único: Vectorius traz consigo um diagrama arcano da magia Cancelamento Superior, sendo capaz de conjurar seu efeito gastando apenas metade dos PMs totais, sem precisar traçá-lo a cada vez.

Recuperar Mana: concentrando-se na magia que permeia o ambiente, Vectorius pode gastar um movimento para recuperar uma quantidade de PMs iguais à sua R.

O Esquadrão de Boas-Vindas

Uma pessoa metódica e responsável como Vectorius jamais permitira que a sua criação máxima corresse riscos desnecessários. Assim, cada passo da longa jornada da cidade flutuante é planejado, mesmo os mais imprevisíveis. Antes de realizar os famosos saltos através dos planos, o mago-prefeito envia um grupo especial para explorar e garantir a segurança da área onde a montanha voadora irá ressurgir. Trata-se do Esquadrão de Boas-Vindas.

Apesar do nome simpático, o Esquadrão é formado apenas por guerreiros e magos de elite poderosos e calejados por inúmeras batalhas, capazes de lidar com qualquer situação ou surpresa. Devido à alta periculosidade, o número de mortes é tão alto que não é raro que o Esquadrão empregue malfeitores, bandidos e vilões capturados em Vectora, trocando missões suicidas pela liberdade. Há boatos que na verdade *todos* os membros do Esquadrão são criminosos, amarrados ao dever por uma poderosa e letal magia conjurada por Vectorius.

Sejam voluntários ou coagidos, apenas personagens em escala Sugoi ou superior são admitidos no Esquadrão. Os prêmios em PEs após a conclusão de aventuras como essas são três vezes maiores!

Nova Vantagem: Implemento (0 ou mais pontos)

Essa vantagem representa modificações feitas em você através do uso de magia e medicina, tornando-o diferente dos outros membros de sua espécie através de implantes que podem lhe dar poderes diversos, representados pelas magias vistas no *Manual 3D&T Alpha*.

Implementos criados através de magias que custam até 5 PMs para serem lançadas custam 1 ponto. Entre 6 e 20 PMs, 2 pontos e qualquer magia com consumo superior a isso passa a custar 3 pontos. Implementos consomem apenas metade dos PMs necessários para serem utilizados, com 1 PM extra para cada exigência adicional. O efeito final não é considerado mágico.

Caso os implementos sejam visíveis, eles podem torná-lo Monstruoso. Nestas condições, o custo final do Implemento é reduzido em 1 ponto.

Pedro Netto (pedido nº51009)

Arena Imperial

"Sabe que você é bonito? Daria um bom gladiador!"

— Loriane, a Estrela

O palco de alguns dos mais surpreendentes e perigosos combates em Arton não é uma masmorra, um campo de batalha ou uma fortaleza hostil. Guerreiros poderosos, monstros selvagens, magos assombrosos e outros duelam no coração da capital do Reinado, na Arena Imperial.

A Arena fica próxima ao centro de Valkaria e é o maior anfiteatro ao ar livre do mundo. Foi construída há vários séculos, ainda quando o Reinado era jovem, sob a supervisão dos anões de Doherimm, que emprestaram as técnicas e alguns dos melhores arquitetos como presente para comemorar a união do reino dos anões ao Reinado. De fato, até hoje essa é uma das maiores obras arquitetônicas de Arton, capaz de acomodar milhares de pessoas e vários tipos de competições, de lutas a esportes aquáticos!

Se no passado a Arena foi um lugar de lutas sanguinolentas onde condenados e escravos lutavam contra monstros até a morte, hoje é um misto de estádio, teatro e campo de batalha. A maior parte das lutas termina com a derrota de um dos gladiadores, e muitas dessas sequer são reais: não passam de meras encenações entre os participantes. Contudo, algumas vezes, os próprios gladiadores escolhem lutar até a morte, por motivos variados. A guarda imperial também concede aos prisioneiros a possibilidade de lutar em troca de redução das penas. Nenhum prisioneiro é forçado a lutar, mas caso aceite, só sairá de lá vitorioso ou morto.

A maior atração na Arena Imperial é Loriane, a primeira gladiadora meio-elfa na história dos jogos. Antes da aparição dela não se acreditava que mulheres pudessem realizar boas lutas, mas agora isso mudou para sempre. Ela tem beleza, carisma, habilidade e uma história comovente: todos os ingredientes para cativar e emocionar o público, fazendo milhares torcer e temer por ela — especialmente porque ela se apresenta com um unicórnio, animal que todos sabem aceitar apenas amazonas puras e virgens.

Lutando na Arena

A Arena possui gladiadores próprios, divididos entre "atores" e "lutadores de verdade". Muitos jovens a procuram, ainda, buscando fama e fortuna. Contudo, o processo de seleção é rígido passando entre lutas preliminares e inspeções feitas por gladiadores, treinadores e empresários. De qualquer forma, é fato que as lutas na Arena movimentam grandes somas em dinheiro.

Gladiadores profissionais sempre dependem de empresários que são tão variados quanto os próprios lutadores: alguns agem como verdadeiros pais e mestres. Outros apenas tratam-se de inescrupulosos que querem saber de lucro fácil, tratando os gladiadores como pouco mais do que escravos (se não o forem, de fato), obrigando-os a passar por riscos absurdos para atrair maiores públicos. Empresários também são responsáveis por todo o apoio que o lutador precisa: desde armas até a contratação de um clérigo para curar ferimentos mais graves.

Uma vez por semana, a Arena abre uma tarde em que qualquer um pode lutar, desde que por vontade própria. Esses combates amadores podem ser cômicos ou patéticos, mas também muito perigosos. A Arena não se responsabiliza por qualquer incidente durante um combate amador.

Patrono: a Guilda dos Gladiadores

Apesar do nome, a Guilda dos Gladiadores não é uma entidade que facilita a vida dos que lutam na Arena Imperial, mas sim um sindicato de empresários. Publicamente, mostra-se como uma organização respeitável, devotada ao esporte. Todavia, essa fachada esconde negócios sujos, incluindo compra e venda de escravos, lutas forjadas, apostas ilegais, comércio de criaturas raras e até torneios de rua secretos, muito mais violentos que os embates na Arena.

Um dos comandantes da guilda é Alfradan Girar, ou "Al", como é mais conhecido no circuito das lutas, ninguém menos que o empresário de Loriane. Atualmente, Loriane é o investimento mais lucrativo da guilda. Ainda que ela própria não saiba disso, a maior parte das lutas são arranjadas. O mais comum é que os oponentes sejam subornados ou ameaçados para entregar a luta. Aqueles que se recusam podem ser vítimas de magias paralisantes ou dardos envenenados em pleno combate…

Exigência: para ser adotado como protegido, o personagem deve adotar o Código de Honra do Gladiador (–1 ponto): lutar apenas em lutas de um contra um e entregar a luta caso o Patrono assim prefira (o que não é considerado uma derrota).

Arma de Espuma: uma arma extremamente realista, mas que não causa dano real aos adversários. Alguém que tenha chegado a 0 PVs ao ser atacado por uma dessas cai imediatamente Muito Fraco, sem a necessidade de Testes de Morte.

Pedro Netto (pedido nº51009)

Equipamento Realmente Impressionante: armas ou armaduras repletas de detalhes ou em tamanhos desproporcionais intimidam os adversários. Você sempre vence testes de Iniciativa, exceto contra personagens que possuam Aparência Inofensiva.

Torcedores: as pessoas reconhecem-no como protegido da Arena, e torcem por você por isso. Nela (e apenas nela) você recebe o direito aos mesmos benefícios da vantagem Torcida (*Manual 3D&T Alpha*, pág. 39) ou o dobro desses em qualquer lugar caso possua a vantagem.

Campeonatos

Um tema recorrente em animes e alguns filmes envolvendo arenas são campeonatos de luta. A grande vantagem de inserir um desses na campanha é que ele servirá de plano de fundo possibilitando o uso da Arena a longo prazo e não apenas por uma ou duas lutas. Dessa forma, em uma aventura os jogadores poderão ser envolvidos com toda uma gama de situações dentro da cidade de Valkaria (como o roubo de algum artefato do grupo por parte da equipe adversária, o sequestro de um parente próximo, ou simplesmente o aperfeiçoamento dos próprios poderes atrás de alguma técnica ou golpe secreto) antes de regressarem até a Arena, onde colocarão tudo em pratos limpos.

Para esse tipo de campanha, crie uma série de personagens não jogadores memoráveis, com algum grande dom, poder ou característica única. Eles poderão ser inimigos terríveis, rivais amigáveis ou até mesmo outros membros do mesmo grupo! Em praticamente todos os casos, é interessante que os combates não sejam até a morte, para preservar todos os personagens criados e que poderão dar apoio e suporte para novas aventuras. Além disso, você sempre terá uma ótima justificativa para batalhas constantes e variadas no jogo.

Apostas

Existe uma banca oficial de apostas na Arena Imperial, mas é fato sabido que também existem muitas bancas clandestinas. Caso um PJ queira apostar, use as seguintes regras: cada aposta começa na proporção de 1:1 (ou seja, em caso de vitória, o apostador recebe 100% de lucro). Para cada novo patamar de diferença entre os competidores, a proporção aumenta em 1. Assim, um personagem Novato enfrentando um Campeão rende apostas de 3:1 para o Novato. Nesse exemplo, se você apostar T$ 10 no Campeão e ele vencer, receberá T$ 20, ao passo que com a vitória do Novato o lucro seria de T$ 40 (a aposta acrescida de três vezes o valor jogado). Por sua vez, batalhas entre personagens de escalas diferentes multiplicam o valor das apostas por 10, 100 ou 1000!

Contudo, nem sempre essa diferença é válida. Um lutador anônimo mas muito poderoso pode ter baixos valores de apostas em relação a um conhecido lutador na arena. Nesse caso, a proporção cabe ao mestre. Vale lembrar que, no caso de apostarem em bancas clandestinas, alguns jogadores podem ter problemas caso joguem mais dinheiro do que possuam para bancar a aposta. No caso de derrota do lutador, o espertinho pode se ver nas garras da Guilda dos Gladiadores muito antes do que espera...

Regras para Torneios

Nem todas as lutas são até a morte. Regras para combates não letais podem ser vistos na pág. 51. Caso queiram deixar de lado as armas para lutar "no mano a mano" em plena Arena, os heróis poderão adotar algumas das seguintes técnicas de luta para incrementar os combates.

Técnica de Luta (1 ponto)

Você teve treinamento em batalha e conhece diversas manobras de combate. Manobras de ataque normalmente consomem uma ação, enquanto manobras de defesa consomem uma esquiva. Você pode combiná-las com outras vantagens e poderes (mas não outras manobras), pagando o custo total para isso. Cada ponto investido em técnicas garante duas manobras novas. Você pode comprar essa vantagem diversas vezes para aprender quantas delas desejar.

Agarrão: você pode agarrar um inimigo e segurá-lo, realizando um teste resistido de F contra ele com um redutor cumulativo de –1 por turno em que tentar manter a manobra. Normalmente, você não pode atacar enquanto executa o agarrão (a não ser com Membros Extras, ou uma magia pré-conjurada, por exemplo), mas contra outros ataques, o alvo do agarrão é considerado indefeso.

Ataque Oportuno: caso o inimigo falhe em atacar por qualquer motivo, você é capaz de desferir um ataque impreciso (F+1d) imediatamente contra ele.

Bloqueio: você usa as mãos, braços, pés ou pernas para desviar o ataque do inimigo. Gastando 1 Ponto de Magia, você ganha +2 na FD contra um ataque corpo a corpo.

Cabeçada: você ataca o oponente com um inesperado golpe com a cabeça. Gaste 3 PMs e faça um ataque corpo a corpo comum, mas o oponente não considera H na FD.

Cotovelada: um golpe curto, mas forte. Você recebe FA–1, mas se a FA for maior que a FD do oponente, ele sofre 2 pontos de dano adicionais.

Chute Baixo: um golpe direto contra as pernas do oponente. Gaste 2 PMs e faça um ataque corpo a corpo. Se a FA for maior que a do oponente, ele precisa fazer um teste de A (além de sofrer dano). Se falhar, cai no chão. Um oponente caído não soma H nas FA e FD, e pode se mover apenas 1m por ponto de H, mas pode se levantar gastando um movimento.

Chute Circular: você gira o corpo e chuta o oponente. Gaste 1 PM e faça um teste de H. Se você for bem-sucedido, a FA final receberá um bônus de +3.

Chute Direto: um chute com a lateral do pé ou talvez frontal. Gaste 1 PM e ataque normalmente. Se causar dano, o alvo sofre 3 pontos de dano adicional.

Defesa Aprimorada: devido a um extenso treinamento para enrijecer o corpo, por 3 PMs você recebe Armadura Extra contra ataques físicos por um turno.

Desarmar: por 1 PM, você efetua uma técnica visando a arma do oponente. Se ele falhar em um teste de A, deverá assumir um redutor de F ou PdF–1 até conseguir recuperar a arma gastando um movimento.

Pedro Netto (pedido nº51009)

Direto: um golpe reto e rápido, mas pesado. Gaste 2 PMs e duplique a F no cálculo da Força de Ataque.

Voadora: gastando 3 PMs para saltar sobre o adversário, você ganha um bônus na FA de +1 por cada 10m que gastou em movimento. Por exemplo, se percorrer 40m e aplicar uma voadora, receberá FA+4. O limite máximo de bônus é igual à sua própria H (então não adianta vir correndo desde casa...).

Técnicas Avançadas de Luta

Idênticas às técnicas normais, mas que apenas personagens em escala Sugoi ou superior são capazes de aprender e utilizar.

Aprendiz Veloz: você tem a capacidade de aprender novos golpes apenas de ver uma vez, de forma semelhante a Memória Expandida, mas apenas para Técnicas de Luta.

Armas Múltiplas: você carrega várias armas prontas consigo, utilizando-as num verdadeiro malabarismo de disparos. Após o primeiro, você é capaz de realizar vários outros ataques imprecisos com PdF+1d ao custo de 2 PMs por disparo adicional. O alvo pode absorver cada um deles separadamente com a própria FD.

Combo!: uma vez por combate, você pode utilizar duas magias ou vantagens cujos benefícios não seriam normalmente cumulativos dentro das regras. Seu apelão!

C-C-Combo Breaker: por 3 PMs, você pode adiantar sua ação dentro daquele mesmo turno para tentar interromper o ataque do adversário. Ele tem direito a um teste de R para negar o efeito.

Duro de Matar: você pode escolher reduzir temporariamente uma de suas características para aumentar a R proporcionalmente (afetando PVs e PMs) até o fim do combate.

Explosão de Velocidade: você é capaz de realizar vários movimentos num mesmo turno, pagando 2 PMs para cada um após o uso do movimento normal. O número máximo de movimentos extras por turno é igual à própria H.

Escudo Oportuno: por 5 PMs, você pode optar por ignorar completamente o dano de um ataque, mas se tornará indefeso a todos os outros até o fim do turno.

Tormenta de Ataques: você pode comprar mais ações completas para atacar. Gaste 5 PMs para cada nova ação que deseja e perca aquele turno. No turno seguinte, você deve utilizar todas elas. O número máximo extra de ataques possíveis é igual a sua H ou R, o que for menor.

Superkit: Guerreiro Veloz

Função: atacante ou tanque.

Exigências: H6; Ataque ou Tiro Múltiplo; escala Sugoi ou superior.

Alguns lutadores são conhecidos por envergarem pesadas armaduras, escudos e elmos. Outros, por sua vez, são famosos por serem possuidores de uma força invencível. Entretanto, ambos pouco ou nada poderiam fazer ante a agilidade e velocidade sobrenaturais de um guerreiro veloz. Seja ele um monge tamuraniano que alcançou a iluminação espiritual ou um combatente que desenvolveu o corpo até níveis impossíveis, os alvos não terão tempo de sequer descobrir o que está acontecendo antes de serem atingidos por uma verdadeira chuva de golpes...

Ataque Massivo: uma vez por confronto, você é capaz de efetuar 1d+R ataques usando Ataque ou Tiro Múltiplo com dano máximo, como se tivesse rolado um crítico para todos eles.

Ataque Surpresa: não há escapatória para os inimigos. Uma vez por combate, você pode gastar um movimento para que seu próximo Ataque ou Tiro Múltiplo ignore a H do alvo em sua FD por um número de golpes igual à sua R.

Escudo da Mente: o guerreiro veloz é capaz de defender-se de enormes quantidades de dano. Pagando 3 PMs e um movimento, você pode transferir pontos de sua F ou PdF para A até o fim daquele turno. Vantagens que lhe garantam mais de um movimento (como Aceleração) possibilitam mudar suas características duas vezes.

Metabolismo Acelerado: o guerreiro veloz conectou o corpo e a alma em um novo patamar. Ele recupera 1 PV ou 1 PM por turno (você escolhe, a cada rodada). Caso possua Regeneração, a recuperação será igual à sua R.

Velocidade da Luz: o guerreiro veloz é capaz de percorrer grandes distâncias sem se cansar. Você se mantém na Velocidade Máxima (*Manual 3D&T Alpha*, pág. 69) indefinidamente. Além disso, personagens que possuam um valor em H igual ou inferior à metade de sua própria H não são capazes de acompanhá-lo, agindo como se estivessem cegos em relação a você (*Manual 3D&T Alpha*, pág. 41)

Tornando-se um Guerreiro Veloz: Você deve vencer um oponente de escala superior para se tornar um Guerreiro Veloz. Além disso, a sua H deve ser sempre o dobro de sua característica de ataque principal (F ou PdF), arredondada para baixo. Dessa forma, um guerreiro com H6 não pode ter F ou PdF superior a 3 antes de alcançar H8.

Pedro Netto (pedido nº51009)

Hall da Fama

Devitorimm, o Gladiador Anão, 10N

Os anões são um povo guerreiro e extremamente teimoso! A união dessas características fez com que Devitorimm, um devotado e veterano ferreiro, fosse parar entre os gladiadores da Arena Imperial de Valkaria. Foi um primo em visita que comentou de modo divertido que apesar de ele criar armas incríveis, jamais seria capaz de empunhá-las. Vermelho de raiva, o anão deixou um filho tomando conta dos negócios, armou-se e se dirigiu até a Arena Imperial para provar para qualquer um que ele sabe lutar sim!

F1 (corte), H2, R1, A2, PdF0; 15 PVs, 5 PMs.

Kits: Especialista (profissional treinado) e Guerreiro (armadura completa).

Vantagens: Anão; Caminho para Doherimm; Patrono (a Guilda dos Gladiadores), Pontos de Vida Extras e Técnicas de Luta (cabeçada e chute baixo).

Desvantagens: Código de Honda (gladiador), Devoção (provar que pode ser tão bom guerreiro quanto qualquer outro anão) e Poder Vergonhoso (exagerado: por algum motivo, ele porta em suas lutas a arma maior e mais extravagante que foi capaz de forjar…).

Perícias: Máquinas.

Armadura Completa: caso sofra um acerto crítico, Devitorimm pode fazer um teste de A. Se for bem-sucedido, sofre apenas o dano normal.

Profissional Treinado: Devitorimm pode gastar 1 PM para comprar um sucesso automático em seus testes da perícia Máquinas um número de vezes por dia igual à sua H.

Haramaki, Samurai de Tamu-ra, 12N

Além de ser um honorável samurai vindo da distante ilha de Tamu-ra, Haramaki é também o Senhor da Armadura de Prata, Portador da Sagrada Katana, Guerreiro da Primeira Tradição Samurai, Aluno Primeiro do Templo da Montanha Invencível, Estudioso da Arte Secreta do Imperador Dragão, Defensor do Palácio Eterno de Tekametsu, Servo de Lin-Wu, o Samurai de Sangue, Alma-Anciã das Sete Luzes da Estrela Ultra, Vice-Campeão do Kombate Mortal de Tsung-Shang, Mestre no Estilo do Tigre Raivoso, Especialista na Espada Dançarina, Expert na Técnica do Macaco Louco, Terceiro Desafiante da Garça Verde e Décimo Oitavo Zelador dos Jardins de Kasumi, entre outros títulos que ele próprio não cansa de citar.

Após perder o mestre durante a chegada da Tormenta, Haramaki ficou louco. Por vários anos acreditou ser o destino dele salvar Tamu-ra e retomar, sozinho, o Império de Jade. Com a destruição recente daquela área de Tormenta pelas mãos de outros, restou a Haramaki adicionar um novo título à já extensa lista: o de "Aquele que Seguramente Salvaria o Império de Jade se Tivesse tido a Chance"…

F3 (corte), H3, R1, A2, PdF0, 5 PVs, 15 PMs.

Kits: Samurai (espada ancestral).

Vantagens: Obstinação (total); Ataque Especial (*Golpe Frontal:* F; preciso), Patrono (a Guilda dos Gladiadores), Técnicas de Luta (bloqueio e desarmar) e Pontos de Magia Extras.

Desvantagens: Código de Honra (gladiador e samurai) e Insano (compulsivo e fantasia: Haramaki cria títulos pomposos sobre si mesmo em alusão a qualquer coisa que faça, e precisa dizer todos eles na primeira oportunidade, às vezes até mesmo durante um combate).

Perícias: redação, valkar e tamura-nin.

Itens Mágicos: uma espada ancestral que lhe garante (F+1, Anti-Inimigo, Ataque Especial e Veloz).

Espada Ancestral: a espada ancestral de Haramaki evolui com ele. Sempre que gasta 2 PEs na própria evolução, ele ganha 1 PE adicional para investir unicamente na espada.

Loriane, a Estrela, Gladiadora Imperial, 20N

Loriane nasceu da violência, durante o conflito entre humanos e elfos. Foi abandonada pela mãe élfica nas proximidades de Khalifor, uma cidade fortificada de humanos. Ali, foi criada mais como mascote que criança, forçada a trabalhar. Era muito ligada aos cavalos, seus únicos amigos. Um dia, roubou um deles e fugiu para o norte, rumo à cidade de Valkaria. Então, graças a um pacto misterioso com uma maga, estreou na Arena Imperial.

Desde então Loriane era feliz lutando e recebendo aplausos. No entanto, com a ocupação da capital pelos minotauros, a fama dela atraiu atenção indesejada: ela vem recebendo repetidas propostas (às vezes ameaças) para juntar-se a esse ou aquele harém. E ela sabe, tais recusas não serão aceitas para sempre. Por isso, tem evoluído cada vez mais rápido para resistir da maneira mais rude, se necessário.

F2, H3, R2, A1, PdF2; 10 PVs, 10 PMs.

Kits: Gladiadora Imperial (finta em combate e público alvo).

Vantagens: Meio-Elfa; Aventureira Nata (total); Adaptador, Aliado e Parceiro (*unicórnio:* F0, H4, R2, A1, PdF0; 10 PVs, 20 PMs; Aceleração, Arena (cidades), Clericato, Magia Branca (a maioria de cura), Pontos de Magia Extras, Sentidos Especiais (todos) e Teleporte; Código de Honra (aceita ser tratado apenas mulheres virgem e puras), Inculto e Modelo Especial), Arena (cidades), Boa Fama, Paralisia, Patrono (a Guilda dos Gladiadores), Técnicas de Luta (chute direto e voadora) e Torcida.

Desvantagens: Código de Honra (gladiador e heróis) e Maldição (proibida de qualquer envolvimento romântico).

Perícias: Esporte.

Finta em Combate: Loriane pode gastar um movimento e 1 PM para obrigar um alvo a ser bem-sucedido em um teste de H. Se ele falhar, será considerado Vulnerável aos seus ataques até o fim do combate ou ficará indefeso na próxima rodada, à sua escolha.

Público Alvo: Sempre que ela adquire uma dentre as seguintes vantagens (Arena, Boa Fama, Paralisia ou Torcida), recebe outra gratuitamente.

Pedro Netto (pedido nº51009)

Aliança Negra

"Não é mentira! Thwor Ironfist existe!"

— Randar, sobre o líder da Aliança Negra

Embora Arton seja hoje o continente mais desenvolvido, abrigando três conglomerados de nações e cidades importantes como Valkaria, Tiberus, Malpetrim e tantas outras, nem sempre foi assim. Em tempos idos esse papel pertencia a Lamnor, a ilha-continente situada ao sul de Ramnor (hoje Arton) e abaixo do istmo de Hangpharstyth. Lamnor foi o berço das grandes civilizações que viriam a dominar o mundo. Só após a ancestral Grande Batalha, esses povos passaram a povoar as terras de Ramnor, o vasto continente norte, fazendo dele o principal ponto de civilização do planeta.

Naquela época, anterior a tudo que conhecemos hoje, surgiu a profecia. Uma lenda que, se comprovada, traria dor e morte a todos em Arton. Uma profecia escrita não pelos humanos, tidos como destinados a conquistar o mundo, mas por uma raça cruel e sanguinária de animais selvagens e mesquinhos: os goblins gigantes, mais conhecidos como bugbears.

Registrada em uma enorme roda feita de pedra, gravada em uma língua muito antiga — desconhecida por muitos sábios e estudiosos — a curiosa profecia previa o nascimento de um novo líder. Uma criatura incomum, capaz de unificar todas as tribos selvagens e levar a raça bugbear a patamares nunca antes alcançados. Ele seria o flagelo dos deuses. A foice de Ragnar. O carniceiro impiedoso. Aquele que todos os seres de bem viriam a odiar devido à sua sede infinita por morte e destruição.

Thwor Ironfist.

Esse é, sem dúvida, o líder profetizado.

A Sombra da Morte

Thwor nasceu sob a bênção de um eclipse. Para a raça dos goblins gigantes, um eclipse é a passagem da sombra de Ragnar, o deus da morte, e nunca um único monstro espalhou tanto terror e medo através do mundo quanto ele. Incapaz de conter a própria ambição, Thwor fez o que poucos de sua raça haviam feito antes: abandonou a região onde morava e partiu para conhecer o resto do mundo. Foi durante esta viagem que ele conheceu as maravilhas que apenas reforçaram sua ambição: os humanos eram fracos e dispersivos. Se ele fosse capaz de unir as tribos goblinoides em um único objetivo, não haveria exército humano que pudesse detê-lo.

E assim o foi. Fosse através de palavras, fosse através da força, Thwor proclamava a liderança sobre cada tribo de bugbears que encontrava, fazendo o bando crescer até atingir as proporções de um exército. Apesar de não ter qualquer certeza sobre a suposta natureza divina, ele havia crescido ouvindo histórias sobre profecias, deuses e destino. Já estava então na hora de tirar proveito disso. Passou a proclamar-se como o punho de ferro de Ragnar. O líder das lendas. Aquele que guiaria os goblinoides até seu lugar naquele mundo. Ao invés de provocar ódio, porém, a intimidação de Thwor atraía cada vez mais simpatizantes. Todos os goblinoides admiram um líder forte.

Pouco a pouco, o exército de Thwor havia tomado, destruído e saqueado boa parte das pequenas cidades e lugarejos da região. Porém, sua fama já havia alcançado as cidades maiores e essas estavam prontas para deter os avanços do bando. A cidade fortificada de Remnora seria o primeiro verdadeiro obstáculo. Habitada principalmente por humanos, contava com um poderoso exército e muralhas que jamais haviam sido vencidas. A única saída para os bugbears seria o uso da estratégia militar aliada a sofisticadas máquinas de guerra empregadas pelos hobgoblins, os temíveis goblinoides que lutavam na Infinita Guerra com os elfos. Para conseguir aliados tão importantes, Thwor realizou um feito inimaginável; invadiu Lenórienn, a cidade dos elfos e raptou Tanya, ninguém menos que a princesa local, ofertando-a a Holgor, o guerreiro-rei dos hobgoblins como prova de boa-vontade entre as raças.

Unidos, goblins gigantes e hobgoblins triunfaram. Derrotaram e tomaram não apenas Remnora e Lenórienn. Eles venceram *o continente sul inteiro*, transformando-o em uma imensa nação. Estava formada a Aliança Negra. Conforme somavam vitórias, o exército crescia mais e mais. Logo, outras raças monstruosas como goblins, orcs e ogros perceberam a vantagem de pertencer a um exército e também o seguiram, deixando atrás de si um rastro de morte e destruição sem precedentes.

Por anos, apenas Khalifor, a porta de entrada para Arton, impedia os avanços da Aliança. Infelizmente, devido à política dos humanos, que deram pouca atenção aos pedidos de ajuda provindos da cidade-fortaleza e ao poderio da Carruagem de Ragnar, a máquina de guerra definitiva dos hobgoblins, mesmo ela caiu. Acreditava-se que após esse

Pedro Netto (pedido nº51009)

feito nada nem ninguém seria capaz de deter a Aliança Negra. Mas, inexplicavelmente, os exércitos de monstros estacionaram nesse ponto por longos dez anos. Muito especulou-se pelos motivos da indecisão de Thwor. Hoje, a verdade começou a pouco a pouco vir à tona.

Um Rei Partirá sua Coroa em Dois

Devido ao devastador ataque dos minotauros durante as Guerras Táuricas, o antigo Rei-Imperador do Reinado foi forçado a impedir que a matança continuasse entregando-se como refém a Aurakas, o *princeps* de todos os minotauros e agora também *imperator* do Império de Tauron. Com isso, o Reinado — que por quase quinhentos anos formou uma única e sólida coalizão — foi dividido. Muitos não tardaram a recordar-se da velha profecia. A cisão do Reinado, algo inimaginável a até pouco tempo atrás é agora uma realidade. A coroa foi partida e os exércitos dos reinos estão enfraquecidos devido às inúmeras batalhas consecutivas, não apenas contra os minotauros, mas também contra a própria Tormenta.

Com recentes movimentos de elfos procurando retomar ao lar, a primeira vitória de Arton contra a Tormenta em Tamu-ra e a tensão crescente entre os reinos — somada à saída do justo Khalmyr como líder do Panteão —, parece que uma nova era esta surgindo, onde a única verdadeira lei será a do mais forte. Quanto tempo ainda temos antes que a guerra tome a tudo e a todos?

Patrono: Aliança Negra

Mais do que um simples bando de monstros, a Aliança Negra é hoje uma força inquestionável em Arton. Ela demanda de uma série de serviços para manter-se enquanto exército, e não dispensa de forma alguma a adoção de protegidos para a realização de missões diversas em nome dela.

Exigência: apenas membros das raças pertencentes à Aliança Negra podem adotá-la como Patrono. Além disso, falhar não é uma opção em se tratando de protegidos do maior exército de Arton. O não cumprimento de uma missão confere imediatamente a desvantagem Procurado ao desertor.

A Marca do Eclipse: um círculo branco sobre uma veste ou escudo que o identifica como protegido da Aliança Negra. Caso entre em combate, a marca pode ser usada para garantir um bônus de FA+1 contra humanoides ou a redução da dificuldade de testes envolvendo a interação com eles em um nível.

Alguns Goblins: um bando de 1d goblins (F1, H1, R0, A0, PdF1) surge para auxiliá-lo de alguma forma (inclusive em batalha), fugindo após um deles ser morto ou, no máximo, em A turnos, o que acontecer primeiro.

Sentença de Morte: um clérigo de Ragnar marca você como alguém intimamente ligado à morte. Caso queira, até o fim do combate você pode ser considerado Perto da Morte quando seus PVs tornam-se iguais ou menores que o dobro de sua R.

Thwor Ironfist

Thwor Ironfist, o líder bugbear profetizado, nasceu sob a bênção de um eclipse. Seu corpo era tão grande e forte que o parto resultou na morte da criatura que lhe deu à luz. Na infância, o mesmo já se distinguia por ser maior, mais forte e muito mais introspectivo que os outros. Tinha um ar mais sábio, fazia perguntas que ninguém ousava e mostrava a ferocidade de um adulto — com os quais já rivalizava em tamanho. Já nessa época, era visto com um misto de medo e respeito.

Apesar da profecia, poucos se importavam realmente com o fato de Thwor ser ou não o líder previsto pela antiga lenda. Foi um chefe bugbear chamado Ghorm o responsável por sua primeira educação. Pouco, porém vital para despertar a sede que tornaria aquele bugbear o grande líder que é hoje.

Quando chegou o tempo em que os parcos conhecimentos de Ghorm já não lhe eram suficientes, Thwor partiu da caverna onde vivia para dar vazão às próprias ambições. Vagou pelo mundo, oculto por andrajos, observando cada cidade, cada vilarejo, alimentando um único pensamento: tanta riqueza, tanta fartura, e tudo poderia ser tomado! Os humanos eram fracos, dispersivos, perdidos em preocupações tolas. Se ele, Thwor, conseguisse unir as tribos goblinoides em um único objetivo, então não haveria exército humano que pudesse detê-los.

Thwor Ironfist, Berserker Arauto da Força, 70S

F12 (corte), H6, R6, A4, PdF3 (perfuração); 70 PVs, 40 PMs.

Kits: Berserker (fúria incansável e poderosa) e Guerreiro (ataque contínuo); Arauto da Força (bloqueio, força total e golpe irrefreável).

Vantagens: Bugbear; Guerrilheiro Nato; Aliado-Exército, Ataque Especial (*Punho de Ferro:* F; dano gigante e poderoso), Ataque Múltiplo, Boa Fama (entre goblinoides), Energia Extra II, Imortal II, Patrono (a Aliança), Pontos de Magia Extras e Pontos de Vida Extras ×4.

Desvantagens: Maldição (a profecia).

Perícias: Crime e Manipulação.

Itens Mágicos: Machado de Guerra (F+1, Assassina, Ataque Especial, Flagelo: semi-humanos e Vorpal).

Ataque Contínuo: caso reduza um oponente a 0 PVs com um ataque, Thwor pode imediatamente realizar outro ataque contra um alvo que esteja ao alcance. Ele pode fazer isso por um número de vezes igual à sua F (ou até acabarem os alvos, o que ocorrer primeiro).

Fúria Incansável: Thwor não fica esgotado após a Fúria.

Fúria Poderosa: quando está em Fúria, Thwor recebe F+2 e R+1 (afetando inclusive seus Pontos de Vida e Magia).

Pedro Netto (pedido nº51009)

Superkit: Arauto da Força

Função: atacante ou tanque.

Exigências: F6; pelo menos 50 PVs; escala Sugoi ou superior.

Nada nesse mundo é mais forte que você. O Arauto da Força tornou-se mais do que um simples mortal, assumindo o aspecto de uma força irrefreável da natureza. Seus golpes são capazes de rasgar a própria realidade. Se ele não quiser andar, nada pode tirá-lo do lugar. Ao mesmo tempo, caso deseje prosseguir, muito pouco pode ficar em seu caminho.

Bloqueio: a melhor defesa é o ataque. Você pode usar sua FA para aparar golpes em vez da FD. Além disso, caso absorva o ataque do inimigo com margem, a diferença irá atingir o oponente, que tem direito a absorver esse dano apenas com A+1d.

Força Total: em qualquer situação, o Arauto passa a somar sua F à sua FD total (que passa a ser calculada como FD=A+H+1d+F). Com o poder Bloqueio, sua FD passa a ser 2F+H+1d! Para todos os efeitos, o dano também passa a ser considerado mágico.

Golpe Irrefreável: uma vez por confronto, você é capaz de realizar um único ataque usando F (não cumulativo com qualquer outra vantagem) que irá atingir o alvo com FA máxima, diminuindo em um nível as defesas do oponente (Invulnerabilidade se torna Armadura Extra, essa se torna comum e, se não possuir tais vantagens, o golpe ignora totalmente a A do alvo).

Abalo: todos os seus ataques podem causar Ondas de Choque (veja na pág. 56).

Remover Montanhas: você pode mover quantidades absurdas de peso. Fora de combate, o Arauto pode gastar um movimento para, naquele turno, aumentar sua F na proporção de 2 pontos para cada PM gasto e mover, arrastar ou destruir qualquer objeto que queira.

Tornando-se um Arauto da Força: você não é o mais ágil dos guerreiros, mas isso nunca importou. Você deve vencer um oponente de escala superior para se tornar um Arauto, com um porém: Força é seu atributo principal e ela sempre deve ser o dobro da segunda maior característica que você possua. Assim, para adquirir H4, por exemplo, o Arauto deve ter no mínimo uma impressionante F8!

As Forças Goblinoides

O restante devastado de Lamnor foi aleatoriamente tomado pelas raças humanoides. Hoje em dia, praticamente o continente inteiro é um terreno em ruínas, infestado de monstros. Poucas casas e torres ainda estão em pé — muitas escondendo tesouros e itens mágicos, deixados para trás pelo voraz exército goblinoide. Exceto pelas áreas de Tormenta, Lamnor é hoje um dos lugares mais mortíferos e perigosos do mundo.

Obviamente, a Aliança Negra não é onisciente. Assim como acontece em Arton, as autoridades da Aliança não têm como se fazer presentes em todos os lugares. Há tribos, vilarejos e até mesmo cidades isoladas demais para que Thwor desperdice soldados e recursos com elas. Mesmo assim, tais pontos de resistência são raros. O lugar é quase exclusivamente habitado pelas três principais espécies goblinoides (goblins, hobgoblins e bugbears) e algumas outras raças humanoides.

Goblins

Dentre todos os membros da Aliança Negra, os goblins são os mais numerosos. Recrutados em massa das diversas tribos espalhadas pelo continente-sul, formam tropas fracas, cuja força está no número. Não são muito diferentes dos bandidos goblins encontrados em Arton-Norte, a não ser pela selvageria.

Recruta Goblin, 4N

F1, H2, R1, A0, PdF1; 5 PVs, 5 PMs; kit Combatente (chuva de ataques); Goblin.

Chuva de Ataques: uma vez por combate, recrutas podem usar a vantagem Ataque Múltiplo ou Tiro Múltiplo como se as tivessem.

Cavaleiro Goblin, 7N

F1, H2, R1, A2, PdF1; 5 PVs, 5 PMs; kit Capanga (flanquear); Goblin; Aliado (*lobo*: F2 (perfuração), H3, R1, A0, PdF0; Sentidos Especiais (audição, faro e visão aguçados); Inculto e Modelo Especial); doma, intimidação e montaria.

Pedro Netto (pedido nº51009)

Flanquear: quando ataca alguém que está envolvido em combate contra um aliado seu, o cavaleiro goblin pode ignorar a H do alvo.

Assassino Goblin, 8N

F2, H3, R1, A1, PdF0; 5 PVs, 5 PMs; kit Assassino (arma envenenada e golpe de misericórdia); Goblin; Crime.

Arma Envenenada: todos os ataques do assassino são considerados venenosos (*Manual 3D&T Alpha*, pág. 120)

Golpe de Misericórdia: quando causa dano em um alvo indefeso, ele deve fazer um teste de R. Se falhar, seus PVs cairão para zero. Se tiver sucesso, sofre dano normal.

Chefe Goblin, 9N

F3, H2, R1, A2, PdF1; 5 PVs, 5 PMs; kit Guerreiro (crítico automático); Goblin; Crime.

Crítico Automático: o chefe goblin pode gastar 2 PMs em vez de 1 PE para comprar um crítico automático em seu ataque um número de vezes ao dia igual à própria H.

Xamã Goblin, 9N

F0, H3, R2, A1, PdF2; 10 PVs, 10 PMs; kit Clérigo de Ragnar (magias de Ragnar); Goblin; Clericato (Ragnar) e Inimigo (humanos).

Magias de Ragnar: xamãs goblins podem lançar as magias Fúria Guerreira, Pânico e Tropas de Ragnar pela metade do custo em PMs.

Hobgoblin (2 pontos)

Hobgoblins são a espinha dorsal da Aliança Negra. Enquanto goblins e bugbears são mais selvagens e contam, respectivamente, com números e força, os hobgoblins são verdadeiros soldados, com treinamento e táticas militares.

• **Força +3, Resistência +1.** Hobgoblins são grandes e resistentes

• **Má Fama, Monstruoso.** Eles são tão ou mais odiados do que os primos menores, os goblins. E ainda mais feios do que esses.

• **Aptidão para Máquinas.** Para membros dessa raça, a perícia Máquinas custa apenas 1 ponto.

• **Infravisão.** Criaturas subterrâneas e de hábitos notívagos, todos os hobgoblins possuem Infravisão.

• **Inimigo.** Hobgoblins odeiam elfos ainda mais do que odeiam qualquer outra raça de Arton, sendo naturalmente Inimigos dessa raça.

• **Senso Militar.** Um hobgoblin é devotado a cumprir ordens superiores, hesitando em agir e perdendo automaticamente a Iniciativa em combate caso não tenha recebido uma ordem direta de alguém que considere superior a ele por qualquer motivo.

Soldado Hobgoblin, 7N

F3, H2, R1, A2, PdF0; 5 PVs, 5 PMs; kit Guerreiro (armadura completa); Hobgoblin.

Armadura Completa: caso sofra um acerto crítico, o soldado hobgoblin pode fazer um teste de A. Se for bem-sucedido, sofre apenas o dano normal.

Arauto da Morte Hobgoblin, 8N

F3, H2, R1, A0, PdF0; 5 PVs, 5 PMs; kit Bardo (magia sutil); Hobgoblin; Manipulação.

Magia Sutil: o arauto da morte hobgoblin conhece as magias Criatura Mágica, Fúria Guerreira e Presença Distante, podendo lançá-las mesmo sem qualquer escola mágica.

Arqueiro Hobgoblin, 9N

F3, H2, R1, A0, PdF2; 5 PVs, 5 PMs; kit Arqueiro (chuva de disparos); Hobgoblin; Tiro Múltiplo.

Chuva de Disparos: o arqueiro hobgoblin gasta metade dos PMs para usar Tiro Múltiplo. Cada dois ataques custam apenas 1 PM.

Mago de Guerra Hobgoblin, 9N

F3, H3, R1, A0, PdF0; 5 PVs, 15 PMs; kit Mago de Combate (recuperação mágica); Hobgoblin; Magia Elemental, Familiar (corvo) e Pontos de Magia Extras; Restrição de Poder (magias que não causam dano).

Recuperação Mágica: sempre que um mago de guerra hobgoblin é ferido por magia, ele recupera metade do dano sofrido (arredondado para baixo) em PMs sem nunca ultrapassar o máximo permitido pela própria R.

Sargento Hobgoblin, 10N

F3, H2, R1, A2, PdF0; 5 PVs, 5 PMs; kit Centurião (ordens de combate); Hobgoblin; Patrono (Aliança Negra); Manipulação.

Ordens de Combate: o sargento pode gastar um movimento e 1 PM para garantir um bônus de FA+1 e FD+1 a todos os aliados por um número de turnos iguais a própria H.

Capitão Hobgoblin, 12N

F3, H3, R2, A2, PdF0, 5 PVs, 5 PMs; kit Centurião (conhecimento militar e ordens de combate); Hobgoblin; Patrono; Código de Honra (derrota); Manipulação.

Conhecimento Militar: um capitão hobgoblin é capaz de realizar testes de perícias que não possui um número de vezes ao dia igual à própria H.

Ordens de Combate: o capitão pode gastar um movimento e 1 PM para garantir um bônus de FA+1 e FD+1 a todos os aliados por um número de turnos igual à própria H.

Pedro Netto (pedido nº51009)

Bugbear (2 pontos)

São também conhecidos como goblins gigantes, porque é isso que são: enormes, medindo quase três metros de altura, extremamente peludos e com cara de poucos amigos. São muito mais selvagens que os hobgoblins, vivendo em tribos, mas compensam a falta de astúcia com força e sanguinolência. O próprio general Thwor Ironfist é um bugbear, ainda que maior, mais esperto e forte que a média.

• **Força +3, Armadura +3.** Um bugbear é uma das piores coisas que você poderia encontrar pela manhã.

• **Infravisão.** Todo bugbear enxerga perfeitamente no escuro, tornando-o algo muito ruim para encontrar também à noite.

• **Má Fama.** Odiados, temidos e evitados, um bugbear é quase a pior coisa que você encontraria em qualquer lugar!

• **Modelo Especial, Monstruoso.** Não são ogros, mas são tão grandes e feios quanto!

• **Fúria.** Não é preciso muito para tirar um bugbear do sério.

• **Sanguinário.** Um bugbear não é capaz de resistir a uma oportunidade de batalha. Sempre que interagir com outro personagem, deve ser bem-sucedido em um teste de R. Se falhar, tentará atacá-lo imediatamente. A dificuldade do teste depende do oponente. Fácil para companheiros e aliados, Médio para outros goblinoides e Difícil com qualquer outra vantagem única.

Guerreiro Tribal Bugbear, 9N

F4, H3, R3, A3, PdF0; 15 PVs, 15 PMs; kit Berserker (fúria incansável); Bugbear.

Fúria Incansável: um guerreiro tribal bugbear não fica esgotado após a Fúria.

Xamã Bugbear, 10N

F3, H3, R2, A3, PdF0; 10 PVs, 10 PMs; kit Clérigo de Ragnar (crítico aprimorado: Magia Branca); Bugbear; Clericato (Ragnar), Inimigo (humanos) e Magia Negra; Devoção (espalhar a palavra (e a morte) em nome de Ragnar).

Crítico Aprimorado (Magia Branca): quando consegue um acerto crítico contra um oponente que possua a escola de Magia Branca, o xamã bugbear triplica sua F ou PdF (em vez de apenas duplicar).

Campeão Bugbear, 12N

F4, H4, R3, A3, PdF0; 15 PVs, 15 PMs; kit Berserker (fúria incansável e poderosa); Bugbear; Adaptador.

Fúria Incansável: um campeão bugbear não fica esgotado após a Fúria.

Fúria Poderosa: quando está em Fúria, o campeão bugbear recebe F+2 e R+1 (afetando inclusive seus PVs e PMs).

Orc (0 pontos)

Atualmente, a Aliança Negra emprega várias outras raças que trabalham nos mais diversos papéis necessários para a manutenção dos exércitos. Juntamente com os ogros e trogloditas, orcs são os mais comuns.

Um orc é uma criatura horrenda, semelhante a uma combinação de homem e animal. Eles variam amplamente em aparência porque costumam cruzar com muitas outras criaturas, mas quase todos têm pele verde-acinzentada, orelhas pontudas, olhos vermelhos, presas inferiores afiadas e focinhos em vez de nariz.

• **Força +3.** Orcs respeitam e cultivam apenas a força.

• **Infravisão.** Criaturas subterrâneas e de hábitos noturnos, os orcs são capazes de enxergar perfeitamente na mais total escuridão.

• **Inculto, Monstruoso, Má Fama.** Por sua aparência hedionda, orcs são temidos e evitados. Além disso, possuem um intelecto muito limitado. Quase sempre só se interessam por duas coisas: a violência e o metal.

• **Vantagens Proibidas.** Orcs nunca podem comprar escolas de magia, Memória Expandida, Genialidade ou Aparência Inofensiva.

Pedro Netto (pedido nº51009)

Minerador Orc, 4N

F3, H2, R1, A1, PdF0; 5 PVs, 5 PMs; kit Escravo (vontade ferrenha); Orc; Patrono (Aliança Negra); Devoção (obedecer as ordens da Aliança).

Vontade Ferrenha: caso fracasse em resistir a qualquer tipo de perícia que influencie sua vontade e de alguma forma prejudique a Aliança, o minerador orc tem direito a ignorar a primeira rolagem e efetuar um novo teste para negar o efeito.

Capataz Orc, 8N

F3, H3, R2, A1, PdF0; 10 PVs, 10 PMs; kit Impostor (impostor); Orc; Manipulação.

Impostor: o capataz orc pode gastar 1 PM para substituir um teste de qualquer outra perícia por um teste de Manipulação.

Guerreiro Ogro, 8N

F4, H1, R3, A2, PdF0; 15 PVs, 15 PMs; kit Primitivo (força é tudo); Ogro; Sobrevivência.

Força é Tudo: o guerreiro ogro pode substituir H por F em qualquer situação, exceto para cálculo de FD e lançar magias. Qualquer condição que reduza H também irá reduzir sua F.

Chefe Ogro, 10N

F4, H2, R3, A2, PdF0; 15 PVs, 15 PMs; kit Primitivo (força é tudo e tanque de carne); Ogro; Sobrevivência.

Força é Tudo: o chefe ogro pode substituir H por F em qualquer situação, exceto para cálculo de FD e lançar magias. Qualquer condição que reduza H também irá reduzir a sua F.

Tanque de Carne: um chefe ogro pode continuar lutando normalmente mesmo que chegue a 0 PVs, parando apenas caso role 6 em seu Teste de Morte.

Enfrentando Exércitos

É possível que os jogadores precisem lidar com um grande número de oponentes ao mesmo tempo, ou, ainda, façam parte de um exército. A ficha de uma tropa é criada com as mesmas regras para personagens, inclusive no que diz respeito a características, vantagens e desvantagens. Juntos, passam a ser tratados como *Unidades de Combate*.

Toda Unidade possui um Patrono. Será ele que irá definir a pontuação e a escala a qual ela pertence. Unidades mantidas por um vilarejo ou por um único indivíduo (um posseiro ou senhor feudal, por exemplo) pertencerão à escala Ningen. Cidades maiores ou grandes guildas possuem recursos para contratar grupos da escala Sugoi; enquanto as tropas de um reino pertenceriam à escala Kiodai. Apenas um conglomerado como o Reinado, a Aliança Negra ou a própria Tormenta seriam capazes de criar um exército de escala Kami.

Unidades não podem possuir mais que uma Vantagem Única. Caso deseje algo neste sentido, crie unidades distintas (como um batalhão de esqueletos e outro de elfos, por exemplo). Mas, nessas situações, a força total da unidade diminui uma escala para cada divisão. Uma unidade sempre terá no mínimo um número de membros igual aos PVs multiplicados pela escala (por 10, 100 ou 1000).

Nova Vantagem: Aliado-Exército (2 pontos)

O herói possui um batalhão numeroso como Aliado. Esse pode ser construído por você, mas o mestre dará a aprovação final. Ele terá um número de pontos igual a um nível de pontuação abaixo da sua, mas podendo pertencer a escalas distintas de acordo com o poder do Patrono. Aliados-Exércitos não estão disponíveis a todo momento, precisando ser reunidos e organizados com antecedência: 1d multiplicado pela escala a qual pertençam (horas para Ningen, dias para Sugoi, semanas para Kiodai e *meses* para Kami). Aliados-Exércitos são incapazes de agir sem estar sob Comando de Aliado (*Manual 3D&T Alpha*, pág. 72).

Magias de cura ou que recuperem PMs serão igualmente efetivas em Unidades, significando o ganho de reforços ou o reagrupamento das tropas que continuam de pé. Unidades não morrem, mas consideram as regras de Castigo Contínuo vistas na pág. 26 do *Manual 3D&T Alpha*, decrescendo uma escala sempre que rolarem 6, até chegar a Ningen. Só então são derrotadas e estarão desfeitas, ainda que a maior parte dos membros continuem vivos. A unidade toda poderá retornar mais tarde, desde que o Patrono ainda exista.

Unidades têm mais chances de vencer personagens que as enfrentem sozinhos, independente de qual escala pertençam. Caso todo um batalhão lute contra um único alvo, o exército receberá uma ação adicional por turno para cada escala que possua. Unidades não possuem perícias. Para realizar tarefas mais complexas além de atacar e defender, eles dependem de ordens do Líder (veja adiante).

O Líder

Todo grupo organizado possui um líder, o responsável pelo comando das tropas. Esse pode ser tanto um NPC como um personagem jogador. É o Líder que comanda uma Unidade de Combate através de Comando de Aliado, mesmo que não possua a pontuação necessária para tanto.

Um exército considera a H e as perícias do Líder para realizar qualquer tipo de cálculo (FA, FD, o uso de determinadas vantagens e perícias...). Derrotar o líder irá desestabilizar o restante das tropas, mas não significa a derrota do exército. Caso ele seja impossibilitado de continuar liderando por qualquer motivo, a unidade de combate assume um redutor de H–1 e escolhe um novo Líder.

Pedro Netto (pedido nº51009)

Alcançar e atingir apenas o Líder de um exército é difícil. Geralmente, ele estará protegido por dezenas de guerreiros, ou atuando em algum lugar distante da linha de frente no campo de batalha. Atacá-lo e anulá-lo pode ser a base para uma aventura, ou, uma vez em batalha, ser feito através da manobra de combate *Ataque Direcionado*. Nessa situação, o Líder é considerado uma vantagem.

Manobra de Combate: Ataque Direcionado

Utilizar um Ataque Direcionado é uma manobra de batalha, como outras vistas no capítulo **Combate** do *Manual 3D&T Alpha* (pág. 70) e consiste em trocar um ataque geral por um ataque específico em algum ponto de grande importância, para desestabilizar ou reduzir o poder de batalha do alvo.

O jogador pode anunciar que deseja fazer um Ataque Direcionado e logo em seguida fazer um teste de F ou PdF com uma penalidade igual à A do defensor. Se for bem-sucedido, o ataque não provocará dano, mas irá reduzir a FA total do alvo em –1d até o fim do combate ou anular alguma vantagem qualquer que ele possua. Essa manobra pode ser realizada um número de vezes por combate igual à R. Caso a FA do alvo chegue a zero devido a um Ataque Direcionado, ele estará incapacitado de continuar lutando e deverá tentar uma Fuga (*Manual 3D&T Alpha*, pág. 72) ou render-se.

Katabrok, O Bárbaro

Encrenqueiro e bom de briga desde criança, Katabrok cresceu em uma vila tão pequena que o nome era apenas Vila. Grund, o ferreiro local e aventureiro aposentado, treinou o rapaz no uso de armas, escudos e armaduras, tornando-o um bom guerreiro. Meses depois, o jovem Katabrok reuniu os poucos pertences e saiu para ganhar a vida como mercenário.

Katabrok gosta de contar vantagem e gabar-se de seus feitos, sempre exagerando quando conta essas histórias para outras pessoas — principalmente mulheres e crianças. Adora passar o tempo em tavernas (ele é divertido mas, às vezes, um pouco chato). Costuma alterar o próprio título de acordo com a situação: Katabrok, o Sabido; Katabrok, o Invencível; Katabrok, o Espanta-Troll...

Katabrok não é covarde; luta com afinco e nunca abandona os amigos. Ele adora xingar os monstros que enfrenta, principalmente kobolds, que odeia com todas as forças. O melhor amigo dele é Tasloi, uma pequena criatura que Katabrok adotou como "escudeiro"; ele gosta muito desse amigo verde e acha que proteger Tasloi é responsabilidade dele, mas nunca vai admitir isso. Katabrok, eventualmente, trabalha com Vladislav, o Necromante, mas agora, a pedido desse, está em Tyrondir junto ao Exército do Reinado para auxiliar no combate à Aliança Negra.

Katabrok, Guerreiro, 18N

F4, H3, R3, A2, PdF0; 15 PVs, 15 PMs.

Kits: Guerreiro (armadura completa e crítico automático).

Vantagens: Adaptador, Aliado (*Tasloi*), Ataque Especial (*Mata-Kobold:* F, II; poderoso), Energia Extra e Inimigo (kobolds).

Desvantagens: Código de Honra (heróis), Má Fama (trapalhão) e Protegido Indefeso (Tasloi).

Perícias: alpinismo, montaria e natação.

Armadura Completa: caso sofra um acerto crítico, Katabrok pode fazer um teste de A. Se for bem-sucedido, sofre apenas o dano normal.

Crítico Automático: Katabrok pode gastar 2 PMs em vez de 1 PE para comprar um crítico automático em seu ataque um número de vezes ao dia igual à própria H.

Tasloi: F1, H4, R1, A3, PdF3; kit Escudeiro (acampador e obediência eficaz); Aceleração; Devoção (obedecer Katabrok); Sobrevivência.

Acampador: a dificuldade dos testes da perícia Sobrevivência diminuem em um nível para Tasloi. Difíceis se tornam Médios, e esses se tornam Fáceis.

Obediência Eficaz: quando agir sob Comando de Aliado (*Manual 3D&T Alpha*, pág. 72), Tasloi recebe H+2.

Igreja de Tanna-Toh

"Você não pode acordar alguém que finge estar dormindo."

— Ditado da igreja de Tanna-Toh

O que faz uma civilização? A inteligência? A ciência? O conhecimento? A vida em sociedade? Na verdade, uma raça ou espécie só é considerada civilizada quando concebe sua maior invenção — a linguagem escrita. Esse precioso dom é oferecido por Tanna-Toh, a guardiã de todas as ciências, artes, idiomas e informações. Ela é a deusa de todo o conhecimento conquistado por todas as raças e culturas de Arton.

Reverenciada por bardos, escribas, magos e todos aqueles que devotam as vidas ao estudo ou às artes, é adorada especialmente por humanos, elfos e anões. A missão dela é preservar as artes e o conhecimento em tempos de guerra, evitando que ele se perca e depois voltar a espalhar esse conhecimento em tempos de paz.

Seu culto despreza criaturas inteligentes que escolhem a ignorância e a brutalidade — como goblinoides, orcs e tantas outras. De acordo com eles, tais povos devem evoluir e aceitar novos costumes. Pela força, se necessário. Por isso, essa é uma das igrejas mais presentes em Arton. Clérigos da deusa agem como professores em vilarejos, ensinando e difundindo o conhecimento desde a mais tenra idade. Devido a isso, o número de analfabetos aqui é relativamente menor do que seria esperado em mundos medievais.

Pedro Netto (pedido nº51009)

Patrono: a Igreja de Tanna-Toh

Exigência: para ter a Igreja de Tanna-Toh como Patrono, o personagem deve possuir pelo menos uma especialização da perícia Idiomas, além do Código de Honra da Honestidade.

Embornal do Saber: uma série de livros ou pergaminhos com instruções diversas que o permitem realizar testes Fáceis para qualquer especialização de perícia, mesmo que não a possua.

Pena e Pergaminho: um pergaminho e penas que permitem que escreva *muito* mais rapidamente do que um escriba comum, produzindo pergaminhos mágicos em apenas um dia! Contudo, a letra sai **tão** ruim que apenas você é capaz de utilizá-lo.

Tinteiro: uma tinta mágica que transforma desenhos em realidade. Em regras, ele funciona da mesma forma que Pequenos Desejos para criar objetos menores. Eles, contudo, *podem* ser utilizados como ferramentas (mas ainda são incapazes de causar dano).

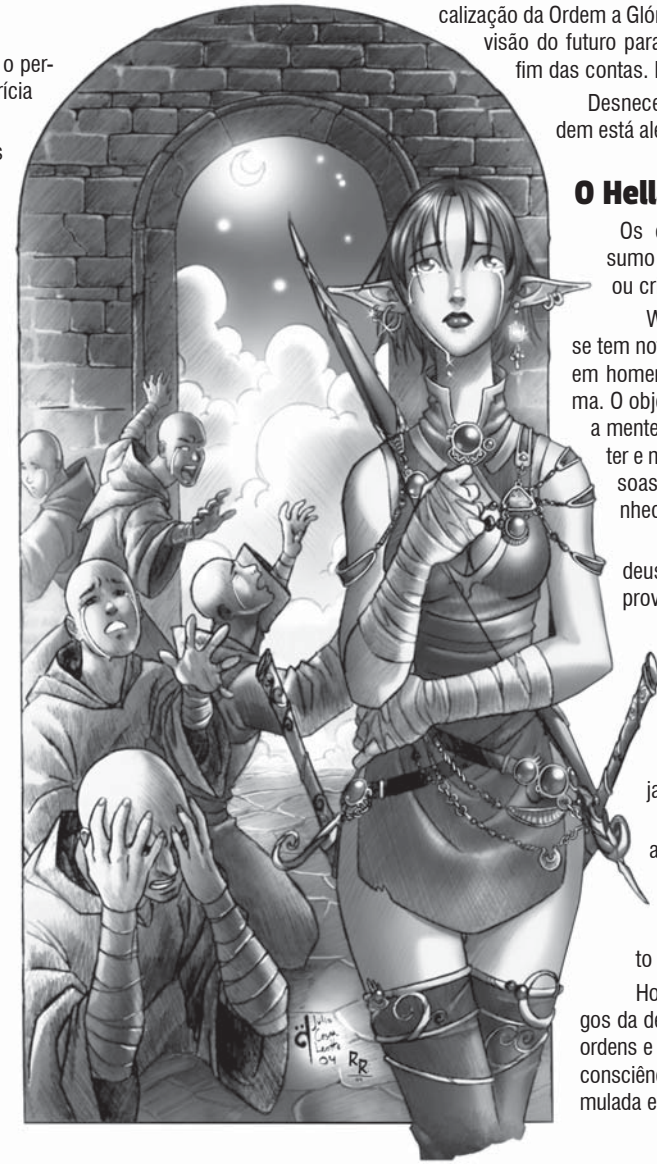
A Ordem Morta de Vidência e Numerologia

Nem todos os devotos dos deuses em Arton são clérigos, paladinos ou druidas — esses são exceção; a maioria dos fiéis não recebe poderes. A Ordem Morta é composta inteiramente por adoradores desprovidos de qualquer bênção. Na verdade, eles são tão reclusos que ninguém sequer deveria saber de sua existência!

Formada há muito tempo, quando alguns devotos de Tanna-Toh descobriram uma forma de prever o futuro através de cálculos matemáticos, a Ordem considerou tal conhecimento poderoso demais para cair em mãos erradas. Assim, orientados pela própria deusa, tais devotos isolaram-se com suas famílias em um mosteiro escondido por brumas eternas, em um lugar incerto. Passaram a se considerar mortos para o mundo. E por isso, impedidos de acatar os dogmas da deusa (o maior deles, o de nunca esconder conhecimento algum).

Várias gerações se passaram sem que ninguém soubesse da existência da Ordem até a própria Tanna-Toh revelar a localização da Ordem a Glórienn, a deusa dos elfos, tentando oferecer-lhe uma visão do futuro para acalentá-la. E ela viu que iria vencer Ragnar, no fim das contas. Mas será que Arton iria sobreviver a essa vitória?

Desnecessário dizer, o conhecimento matemático da Ordem está além do alcance de um personagem jogador (será?).



O Helladarion

Os clérigos de Tanna-Toh não têm exatamente um sumo sacerdote; esse título não pertence a uma pessoa ou criatura, mas sim ao artefato chamado Helladarion.

Worn Desander, o primeiro clérigo de Tanna-Toh que se tem notícia, resolveu organizar uma ordem de sacerdotes em homenagem à deusa — e deparou-se com um problema. O objetivo era acumular e transmitir conhecimento, mas a mente humana era diminuta e limitada demais para conter e manter tudo o que se aprende em uma vida. As pessoas morrem, esquecem ou são esquecidas, e o conhecimento se perde.

Worn suplicou por uma solução em orações à deusa. No lugar onde se ajoelhou, encontrou uma luz, provinda do interior de uma caverna próxima. Ali, deparou-se com um grande globo transparente sobre um pedestal dourado. Antes que o próprio pudesse se perguntar sobre a finalidade daquilo, o conhecimento surgiu. Aquele era o Helladarion, um objeto mágico criado pela deusa. Através dele toda a sabedoria dos clérigos e pensadores jamais seria perdida.

A partir desse acontecimento, Worn fundou a Igreja de Tanna-Toh e ergueu um templo naquela que tornou-se a Caverna do Saber. Desde então, quando um clérigo da deusa morre, é comum que o corpo seja levado até a presença do artefato para que suas memórias sejam absorvidas por ele.

Hoje, o Helladarion é procurado não apenas por clérigos da deusa, mas também por regentes, clérigos de outras ordens e até sumo sacerdotes de cultos distintos. Ele possui consciência e inteligência próprios, além da sabedoria acumulada em vários séculos pelos estudiosos da deusa do co-

Pedro Netto (pedido nº51009)

nhecimento. O Helladarion não tem todas as respostas, mas possui uma quantidade quase infinita de conhecimento. O acesso à caverna é livre, apesar do reino de Yuden não ver com bons olhos esse tipo de peregrinação, e a consulta ao item é aberta a todos.

Nunca ninguém tentou destruir ou roubar o Helladarion. Especialmente por ele possuir os mesmos poderes de um sumo sacerdote, sendo muito bem capaz de se defender sozinho…

Helladarion, sumo sacerdote do conhecimento, 90S

F0, H6, R6, A10, PdF0; 60 PVs, 60 PMs.

Kits: Acadêmico (estudo intensivo), Artífice (golem arcano) e Clérigo de Tanna-Toh (profissional treinado); Sumo Sacerdote (chama da vida, corpo consagrado, protegido divino e punição divina);

Vantagens: Golem; Armadura Extra (F, magia e PdF), Boa Fama, Arcano, Clericato (Tanna-Toh), Energia Vital, Genialidade, Memória Expandida, Patrono (Tanna-Toh) e Toque de Energia (elétrico).

Desvantagens: Código de Honra (Tanna-Toh), Maldição (a H conta como 0 para movimentação e destreza) e Modelo Especial.

Perícias: todas as perícias.

Magias Preferidas: Helladarion possui as magias Retribuição de Wynna e A Mágica Silenciosa de Talude com efeito permanente. Além disso, há poucas magias que não sejam conhecidas por ele.

Estudo Intensivo: o Helladarion aprende duas magias para cada PE investido.

Golem Arcano: o Helladarion é capaz de utilizar magia normalmente, mesmo sendo um construto.

Profissional Treinado: o Helladarion pode comprar acertos automáticos em testes de perícias um número de vezes por dia igual à própria H.

Superkit: Sumo Sacerdote

Função: baluarte ou dominante.

Exigências: Código de Honra e Clericato ou Paladino de sua divindade; Patrono (a própria divindade); escala Sugoi ou superior.

Um sumo sacerdote é escolhido por sua divindade protetora para ser o representante máximo daquele culto em Arton, recebendo dessa forma imensos poderes, e com eles, as responsabilidades inerentes ao seu papel perante os devotos. Símbolos máximos de benevolência ou maldade, a maioria está constantemente envolvida em missões para disseminar suas crenças e angariar devotos para seu deus. Notavelmente poderosos e conhecidos, a sua mera presença gera temor e respeito.

Pedro Netto (pedido nº51009)

Área de Cura: o sumo sacerdote é capaz de gerar uma área de cura constante à sua volta. Pagando 5 PMs para ativar o poder, enquanto se mantiver imóvel, todos os que permanecerem a uma distância corpo a corpo dele recuperam por turno um número de PVs igual à própria R, afetando, inclusive, o sumo sacerdote.

Chama da Vida: sua vida é preciosa demais para ser perdida e os deuses mantêm-no em perfeito estado de saúde. O sumo sacerdote não precisa comer ou beber, é imune ao sono, maldições (a não ser infligidas pelos próprios deuses) e doenças naturais ou mágicas. Também é capaz de recuperar por turno uma quantidade de PVs igual à sua própria R.

Corpo Consagrado: seu corpo foi abençoado por uma divindade. Para o cálculo de PVs e PMs, considere seu valor de R multiplicado por 10 (em vez de 5). Esse bônus não afeta seus testes normais de R.

Protegido Divino: seu deus dá especial atenção às suas ações, estando sempre disposto a auxiliá-lo. Você pode invocar seu Patrono gastando um movimento em vez de uma ação, e sempre será atendido, de uma forma ou de outra. Porém, ainda cabe ao mestre decidir de que forma tal ajuda chegará até o grupo.

Punição Divina: o sumo sacerdote possui autoridade para revogar os poderes de outros clérigos. Com uma ação padrão, ele é capaz de anular temporariamente qualquer poder recebido por um kit de clérigo da mesma divindade a qual serve. A vítima tem direito a um teste de R–3 para negar o efeito. Se falhar, não poderá usar aquele poder até o fim do dia.

Tornando-se um Sumo Sacerdote: para tornar-se um sumo sacerdote, o clérigo deverá cumprir alguma missão especialmente importante para sua igreja ou divindade, sem que, com isso, descumpra seu Código de Honra ou Devoção.

Hellaron (2 pontos)

O maior obstáculo àqueles que procuram o Helladarion está na localização do artefato. A Caverna do Saber fica em Yuden, nação de tradição tirânica e militarista. No passado, Yuden procurava manter o controle da informação, e essa mentalidade ainda está muito presente. Conflitos entre a Igreja de Tanna-toh e facções militares locais são constantes: enquanto os clérigos desejam responder perguntas, as patrulhas de Yuden dificultam o acesso à caverna. Por isso, o Helladarion encarregou os clérigos de um projeto especial: os Hellaron. Um grupo de construtos humanoides mentalmente ligados ao artefato, atuando como emissários. Embora existam ainda em número reduzido, os Hellarons percorrem o Reinado exercendo a autoridade do sumo sacerdote, levando respostas a quem precisa — e acumulando mais memórias.

Um grupo de heróis pode procurar a Igreja e contratar um Hellaron para uma expedição, como provedor de informação e suporte mágico divino. Custa T$ 500 por dia, ou 20% de todo o tesouro obtido, o que for maior. O construto tem boas capacidades defensivas e não precisa ser protegido. Contudo, se for destruído, os heróis devem arcar com o custo de T$ 3.000.

• **Resistência +1, Resistência à Magia.** Hellarons são construtos feitos para resistir ao rigor das mais perigosas aventuras.

• **Paralisia.** Apenas caso seja diretamente atacado, o Hellaron pode usar seus poderes para paralisar os oponentes.

• **Magia Branca.** Devido à origem divina, os hellarons também são capazes de usar magia. Eles recebem Magia Branca gratuitamente.

• **Leal e Neutro.** Um hellaron irá defender-se ou auxiliar os contratantes, se necessário, mas não tomará partido em disputas que não fizerem parte da missão. Todos eles possuem o Código de Honra da Honestidade, além das 1ª e 2ª Leis de Asimov.

• **Telepatia.** Além dos benefícios normais da vantagem e seguindo as mesmas regras, os hellarons são capazes de se comunicar com o próprio Helladarion em busca de respostas ou conhecimento a qualquer momento.

Os Caçadores do Conhecimento Perdido

Esse é um mundo antigo. Milhões de anos separam os dias de hoje da aurora dos tempos e a vida inteligente existe aqui há eras. Não por menos, Arton é um verdadeiro sem-fim de masmorras perdidas, templos esquecidos e castelos abandonados. Descobertas fantásticas podem estar ocultas onde menos se espera. E é para resgatar tais tesouros da mente que a igreja de Tanna-Toh patrocina os *Caçadores do Conhecimento Perdido*. Um grupo de arqueólogos de elite, cuja função é desvendar os maiores mistérios da existência!

Contudo, como raramente estudiosos são o tipo de pessoa que sobrevive aos perigos e monstros que habitam tais lugares, a igreja contrata aventureiros dispostos a arriscar o pescoço em nome da ciência (e também de alguns Pontos de Experiência extras). A partir da escala Sugoi, os personagens podem ser selecionados como guardiões ou guias de expedições em buscas por toda Arton. Nessas missões, os PEs são dobrados quando envolverem outras criaturas Sugoi, triplicados em enfrentamentos com oponentes Kiodai e quadruplicados caso enfrentem algum Kami (e saiam vivos para contar a história).

Na pior das hipóteses, os heróis podem ser imortalizados em alguma página de agradecimento nos livros...

Sszzaazitas, Os Traidores

"Você acredita em tudo o que lhe dizem?"

— Nekapeth, antigo sumo sacerdote de Sszzaas

Num passado remoto, logo após uma grave crise entre os deuses, o deus da justiça Khalmyr conferenciou com as outras divindades. Eles deveriam evitar que tal coisa se repetisse — e foi uma entre as raríssimas ocasiões no decorrer dos milênios em que todo o Panteão concordou em algo. Tinha que haver uma forma de obrigar os deuses a confiar uns nos outros.

Foi Nimb, o deus do caos, que trouxe a ideia. Cada deus deveria forjar gemas idênticas entre si, sendo que apenas outro membro do Panteão poderia destruir uma delas. Então

Pedro Netto (pedido nº51009)

cada gema seria ofertada a outro deus, que ficaria responsável por sua guarda. Nem mesmo os próprios saberiam a quem cada gema pertencia. E se ela fosse destruída, o deus que a criou seria imediatamente privado do poder.

Essas gemas seriam conhecidas como os Rubis da Virtude. Provando sua liderança, Khalmyr foi o primeiro a fojar a sua — sendo logo seguido pelos demais. E Nimb rolou os dados para determinar quem ficaria com cada pedra. Milênios se passaram e a harmonia reinou. Mesmo os deuses inimigos como Azgher e Tenebra prosseguiam lutando por territórios e seguidores — mas nunca mais foi necessário punir um membro do Panteão.

Infelizmente, havia Sszzaas.

O Grande Corruptor

Patrono das víboras, das serpentes venenosas e de tudo que é traiçoeiro, Sszzaas era o senhor da intriga, perfídia e mentira. Astuto e sagaz, esse deus também era venerado por diversas raças de criaturas reptilianas e por aqueles que lidavam diretamente com a intriga, como políticos, espiões e assassinos.

Temido até pelos outros deuses devido à sua incrível inteligência e espantosa capacidade manipuladora, foi o próprio Sszzaas que sussurrou a ideia dos Rubis para Nimb, pois nunca havia visto vantagem na liderança de Khalmyr. Uma vez concretizada a primeira parte do plano, passou sorrateiro a fazer o impensável: se esgueirou pelos reinos e roubou todos os Rubis da Virtude. De posse das joias, entregou-as a seus clérigos para que fossem guardadas em lugares secretos até que pudesse desvendar o último segredo: descobrir a qual dos deuses pertencia cada uma delas.

O intento era óbvio: destruir as gemas e tornar-se uma divindade única do Panteão. Porém, quando estava prestes conseguir, foi apanhado por Khalmyr. Todos os outros deuses concordaram que, por esse crime, o deus da intriga deveria ser eliminado. Entretanto, utilizando-se de perfídia, Sszzaas convenceu Khalmyr a lhe dar uma última chance: caso pudesse convencer todas as divindades a pedir pelo retorno dele, o corruptor seria novamente aceito como um membro do Panteão.

O Clero

Os diabólicos sacerdotes da traição sempre foram caçados como criminosos. Porém, nada se compara à perseguição que sofreram por ocasião da queda de sua divindade padroeira. A maior parte dos cultistas espalhados por Arton foi caçada e destruída, muitos perderam boa parte dos poderes e a ordem como um todo quase desapareceu. Entretanto, nos últimos tempos, voltaram à ativa.

Esses sacerdotes são extremamente práticos e inteligentes, quase sempre recorrendo a métodos considerados desonrados ou covardes: venenos, chantagem, intriga, mentiras e quaisquer meios que se provem úteis. Sua ordem crê que esse é o caminho daqueles que devem comandar o mundo. Para eles a força bruta é apenas uma ferramenta, assim como magia, itens mágicos, aliados... O único grande objetivo é o poder. Mesmo entre o clero não há uma união verdadeira, pois consideram plenamente normal matar um colega se isso lhe trouxer vantagens. Afinal, se o clérigo não antecipou tal perigo, não era digno de servir a Sszzaas...

Especialistas em convencer ou enganar pessoas para que realizem atos malignos, Sszzaazitas são temidos e caçados em qualquer lugar de Arton. Apenas os reinos e cidades com leis muito tolerantes aceitam sua presença, e sempre com desconfiança. E, mesmo assim, esses caras vivem passando a perna em todo mundo!

Impostor Sszzaazita, 5N

F0, H2, R1, A0, PdF0; 10 PVs, 10 PMs; kit Impostor (identidade secreta); Aparência Inofensiva; Devoção (Sszzaas); Manipulação.

Identidade Secreta: testes de perícias para ocultar as atividades de um impostor sszzaazita são sempre tarefas Fáceis para ele. Da mesma forma, testes realizados por outros para descobrir qualquer coisa sobre eles são sempre tarefas Difíceis.

Clérigo Sszzaazita, 7N

F0, H3, R2, A1, PdF0; 10 PVs, 10 PMs; kit Clérigo de Sszzaas (arma envenenada); Clericato (Sszzaas); Má Fama; Manipulação.

Arma Envenenada: os ataques de um clérigo de Sszzaas são venenosos, como se desferidos por uma arma mágica venenosa (*Manual 3D&T Alpha*, pág. 120).

Homem-Serpente (0 pontos)

Membros de uma raça antiga e traiçoeira, os homens-serpente são criaturas com torsos humanos, cabeça e a metade inferior do corpo de serpente. Eram originários do Deserto Sem Retorno, no extremo-sul de Lamnor. A sua quase extinção veio quando o deus Sszzaas foi destruído, e os outros deuses comandaram uma grande caçada contra todos os cultistas. Os homens-serpente foram os primeiros alvos da caçada e em poucos anos haviam sido totalmente varridos de Arton. Ou assim se acreditava.

• **Resistência +1.** A resistência dos homens-serpente já os salvou da extinção inúmeras vezes.

• **Paralisia.** Homens-serpente podem inocular veneno em suas vítimas com um ataque comum. Caso sua FA ultrapasse a FD da vítima, em vez de causar dano, ela ficará paralisada, ficando indefesa por um número de turnos igual aos PMs gastos.

• **Má Fama.** Precisa explicar?

• **Modelo Especial.** Os homens-serpente possuem corpos muito diferentes do padrão humano, sendo incapazes de utilizar corretamente objetos, veículos ou armas projetados para outras espécies.

Pedro Netto (pedido nº51009)

Nekapeth, Clérigo de Sszzaas, 30S

Quando Sszzaas foi supostamente destruído, os outros deuses comandaram os outros clérigos em uma caçada sem tréguas contra a ordem do deus-serpente. Além da morte de cultistas humanos e de outras raças, isso resultou na destruição de uma raça inteira fiel ao Senhor das Víboras — os homens-serpente. Ou assim se supunha.

O mais poderoso clérigo de Sszzaas em todos os tempos havia morrido muito antes da grande caçada aos sszzaazitas, tendo o corpo mumificado em uma tumba secreta. Há quase quinze anos, como parte do intrincado plano para retomar o lugar no Panteão, Sszzaas o ressuscitou. Seu nome era Nekapeth.

De volta ao mundo dos vivos, com vitalidade e força renovadas aliadas à sua inteligência e astúcia acumuladas durante os mais de cem anos de sua vida passada, o clérigo seguiu as instruções secretas do Traidor à risca, conseguindo não apenas auxiliar no retorno do deus como também possibilitar o ressurgimento dos homens-serpente em Arton, espécie há muito extinta.

Nekapeth foi sumo sacerdote de Sszzaas por vários anos, sempre agindo nas sombras e manipulando as pessoas certas para a realização dos planos do Grande Corruptor. Porém, isso não foi suficiente para manter sua posição. Em algum momento, foi fraco. Traído. Enganado. Ninguém tem a resposta. O atual paradeiro é desconhecido. Esta ficha inclusive corresponde à última vez em que foi visto. Em 1410, o título de sumo sacerdotisa pertence a Zhaliah, a Nagah.

F3 (químico), H3, R5, A4, PdF0 (químico); 70 PVs, 70 PMs.

Kits: Clérigo de Sszzaas (arma envenenada); Sumo Sacerdote (corpo consagrado, protegido divino e punição divina).

Vantagens: Homem-Serpente; Alquimista, Clericato (Sszzaas), Magia Branca, Magia Negra, Patrono (Sszzaas), Pontos de Magia Extras e Pontos de Vida Extras.

Desvantagens: Dependência (trair!).

Perícias: Crime, Manipulação e Sobrevivência.

Magias Preferidas: 10 PEs em magias relacionadas a veneno e debilitação.

Arma Envenenada: os ataques de Nekapeth são venenosos, como se desferidos por uma arma mágica venenosa (*Manual 3D&T Alpha*, pág. 120).

Nagah (1 ponto)

As nagahs são um povo-serpente matriarcal digno e nobre, devotadas a um dos muitos aspectos de Allihanna. Ou, ao menos, era isso que se imaginava. Não muito tempo atrás, descobriu-se que as nagahs tratavam-se na verdade criaturas traiçoeiras de malícia e astúcia, criadas por Sszzaas, o deus maior das cobras, das serpentes e da traição.

- **Armadura +1.** Graças ao couro resistente, nagahs se defendem melhor contra ataques diversos.
- **Aptidão Racial.** Nagahs machos recebem F+1 por serem naturalmente fortes. Nagahs fêmeas, por sua vez, recebem Clericato ou Genialidade.
- **Infravisão.** Assim como as cobras, nagahs possuem Infravisão, sendo capazes de ver o calor das coisas e dessa forma enxergar perfeitamente na mais completa escuridão.
- **Ataque Adicional.** Nagahs podem optar por realizar dois ataques imprecisos em vez de apenas um ataque normal usando a cauda. Esses ataques serão sempre baseados em F, sem incluir a H do personagem no cálculo.
- **Vulnerabilidade: Frio.** Nagahs são criaturas de sangue frio e por isso não lidam muito bem com temperaturas negativas. Caso sejam atacadas com dano baseado em frio, elas não somam sua Armadura no cálculo da Força de Defesa.
- **Modelo Especial.** Ainda que tenham praticamente a mesma altura, se não considerar a longa cauda, o corpo das nagahs é maior e mais robusto do que o corpo de uma pessoa comum. Elas são incapazes de utilizar ferramentas e utensílios projetados para humanos.

Zhaliah, Sumo Sacerdotisa de Sszzaas, 25S

Como outros de sua gente, a nagah Zhaliah — ou Zhaliassuhan, no sibilante idioma das nagahs — por muito tempo demonstrou uma fachada nobre. Era bem conhecida entre aventureiros por atuar em expedições, e mais tarde usar qualquer tesouro obtido para ajudar templos e orfanatos. Mal sabiam que a clériga, na verdade, vinha usando tais tesouros para financiar uma vasta rede de tráfico de pessoas, e que muitas das vítimas haviam sido "ajudadas" por ela.

Muito embora sua verdadeira natureza esteja aos poucos se tornando conhecida, Zhaliah ainda atua como aventureira infiltrada em grupos de heróis que nem imaginam es-

Pedro Netto (pedido nº51009)

tar ajudando uma vilã a fortalecer esse império secreto e a venerar um deus maligno. Muito bela, até para os padrões da raça, traz a parte serpentina recoberta de escamas negras lustrosas com pequenas marcas vermelhas que lembram símbolos arcanos. Apesar de adotar disfarces mágicos constantemente, ela tem a petulância de manter pelo menos uma parte de sua aparência original: rosto, cabelos, escamas...

Não faltam boatos sobre ela. Alguns dizem que teria sido amante de Nekapeth e também a responsável pelo desaparecimento do clérigo. Outros acham que ela é amante do próprio Sszzaas. Um dos mais terríveis segredos sussurrados afirma que ela teria assassinado uma das mais importantes mulheres do Reinado, tomando seu lugar sem que ninguém saiba...

F1 (perfuração), H4, R2, A3, PdF3 (químico); 40 PVs, 20 PMs.

Kits: Clériga de Sszzaas (familiar serpente e golpe de misericórdia) e Impostora (identidade secreta); Sumo Sacerdotisa (corpo consagrado, protegido divino e punição divina).

Vantagens: Nagah; Arcano, Clericato (Sszzaas), Patrono (Sszzaas) e Pontos de Vida Extras.

Desvantagens: Má Fama e Restrição de Poder Comum (enquanto atua sem revelar suas verdadeiras intenções).

Perícias: Crime e Manipulação.

Magias Preferidas: 10 PEs em magias relacionadas a veneno e debilitação.

Familiar Serpente: Zhalia possui um famíliar serpente (*Manual 3D&T Alpha*, pág. 33).

Golpe de Misericórdia: quando Zhaliah causa dano em um alvo indefeso, ele deve fazer um teste de R. Se falhar, os PVs dele cairão para zero. Se tiver sucesso, sofre apenas dano normal.

Identidade Secreta: os testes de perícias para ocultar as atividades de Zhaliah são sempre tarefas Fáceis para ela. Da mesma forma, testes realizados por outros para descobrir qualquer coisa sobre ela são sempre tarefas Difíceis.

Artefato: o Olho de Sszzaas

Como parte do plano para retornar ao panteão, o deus Sszzaas removeu um dos seus próprios olhos para forjar um artefato — o Olho de Sszzaas, uma joia esverdeada segura por um cajado de madeira fossilizada. As extremidades do cajado são ligadas por uma corrente, cujo comprimento pode magicamente variar. O portador da peça acredita ser capaz de usar magia poderosa, quando na verdade estaria servindo aos interesses do Grande Corruptor. De fato, o Olho carrega parte da consciência do próprio Sszzaas, que testemunha e manipula tudo à distância.

O cajado permite ao portador lançar qualquer magia que conheça ou tenha ouvido falar — seja arcana ou divina — mesmo sem possuir qualquer escola de magia e sem qualquer custo em PMs. Além disso, à escolha do usuário, qualquer magia lançada por ele pode receber os benefícios de Magia Extrema (pág. 59) livremente. Para lançar uma magia correta, contudo, o usuário deverá ser bem-sucedido em um teste Difícil de Ciências Proibidas (especialização de Ciências). É necessário um teste adicional para usar Magia Extrema. Caso qualquer dos testes fracasse, a magia falha ou provoca algum efeito imprevisível.

Na verdade, sempre que uma magia "falha", significa que é Sszzaaas que está no controle — e as coisas estão saindo exatamente como planejou, seguindo algum plano intrincado desconhecido pelo portador do cajado. Aliás, personagens sem perícias adequadas raramente conseguem fazer sua vontade prevalecer sobre o cajado e estarão o tempo inteiro agindo de acordo com o plano do Corruptor sem saber… Apesar de poderoso, o Olho é praticamente desconhecido. Reconhecê-lo e descobrir como usá-lo exige testes Difíceis de História, Religião ou Ciências Proibidas (especializações de Ciências), ou Médios caso também possua Arcano ou Clericato.

Patrono: Ordens Religiosas

Normalmente os deuses do Panteão não costumam criar grandes organizações religiosas, por diversos motivos. Talvez prefiram que os clérigos sejam livres para lutar pelo que acreditam sem qualquer tipo de hierarquia. Ou talvez sejam selvagens, solitários ou loucos demais para tanto. Porém, apesar de não existir uma coesão entre eles, há milhares de grupos menores que podem agir como Patronos de aventureiros.

Isso também se aplica à imensa maioria dos deuses menores que possuam cultos e adoração. Em alguns casos, o próprio deus pode ser um Patrono! Nesses casos não há maiores exigências do que seguir parte dos códigos de conduta da divindade patrona e realizar as missões ordenadas a contento.

Adotar deuses e ordens religiosas únicas como Patrono pode ser muito divertido, mas igualmente desafiador. Os deuses artonianos podem ser caprichosos e inconstantes e nunca há plena certeza de que irão cumprir sua parte no acordo após a missão cumprida. Vale lembrar que a origem do Paladino de Arton está intimamente ligada à forma como sua deusa protetora, Jallar, não soube lidar com o próprio ciúme…

Exigência: para adotar uma Ordem Religiosa como Patrono, o personagem deverá possuir o Código de Honra daquela mesma divindade.

Dízimo: dez por cento de todos os ganhos que lhe cabem em aventuras devem ser doados ao Patrono, como forma de respeito à divindade que você segue. Em contrapartida, seus ganhos em PEs ao saquear inimigos derrotados é dobrado (veja na pág. 46).

Prece aos Deuses: uma rápida oração ensinada pelo Patrono consome um movimento para curar 2 PVs ou 1 PM imediatamente em qualquer um que você possa tocar. Essa habilidade também pode ser utilizada para *causar* dano na mesma proporção.

Símbolo Sagrado: um medalhão, anel ou berloque com o símbolo da sua divindade que lhe permite conjurar magias que exigem Clericato, mesmo sem possuir a vantagem. Para Clérigos, o símbolo permite considerar uma de suas magias como Inicial (permitindo que receba quaisquer outros bônus provindos disso).

Pedro Netto (pedido nº51009)

Aspectos dos Deuses

A Encarnação de uma Ideia

Arton é um mundo de muitos deuses. Há literalmente milhares deles, habitando entre seus devotos, lutando por eles ou apenas inspirando seus heróis sagrados a fazê-lo. Enquanto alguns são conhecidos e respeitados em regiões muito pequenas como uma cidade, lago ou um quarto fechado; há outros com milhões de fiéis, alvos de adoração em vários reinos, se não em todo o mundo. Isso é ainda mais verdade em se tratando de algum dos vinte deuses do Panteão artoniano.

Deuses são ligados a ideias, e de certa forma eles são a encarnação máxima daquilo que representam. Ideias mais comuns ou relacionadas ao cotidiano do povo são mais aptas a conquistar seguidores e devotos do que alguma religião obscura ou pouco abrangente. Assim, Tenebra, a deusa da noite, é naturalmente muito mais conhecida e cultuada do que Strabius, deus menor dos monóculos. Algumas divindades possuem ainda ideias tão abrangentes que abarcam várias facetas distintas. Allihanna, a Deusa da Natureza, e Megalokk, o Deus dos Monstros, talvez sejam os mais emblemáticos nesse sentido. O Urso Branco das Uivantes, os Vermes do lago de Allinthonarid em Skcharshantallas, o Rei-Orc de Lomatubar; todos esses indivíduos representam seus deuses de alguma maneira. Chamamos essas múltiplas faces de um mesmo deus de aspectos.

Aspectos em Jogo

O aspecto é uma das formas mais comuns das divindades interagirem com os mortais. Embora mais fracos que um avatar, são criados mais facilmente e podem agir de forma independente ao seu deus criador, ainda que sempre ligados a uma missão que devem cumprir em nome daquele que os gerou. Sua principal função é responder aos apelos de devotos cujo potencial tenha chamado a atenção divina, proteger vilas ou cidades de seguidores ou como resposta às preces de clérigos de fé inabalável ou sumo sacerdotes.

Raramente são criados para enfrentar grupos de heróis, ainda que um aspecto divino será invariavelmente a criatura mais poderosa que seu grupo de jogo poderá encontrar dentro da escala Heroica. De fato, seu poder é tamanho que poderiam ameaçar até mesmo heróis que recém atingiram escalas superiores, mesmo se tratando de criaturas Ningen.

Um mesmo deus pode possuir diversos aspectos, com funções, características e até mesmo personalidades distintas. Isso é tão notável que dois aspectos jamais irão coexistir pacificamente. Eles nunca são propositalmente colocados próximos uns dos outros (pelo menos quase nunca), pois quando se encontram irão procurar destruir-se imediatamente, arruinando tudo o que estiver em volta no processo. A mera proximidade de dois aspectos de um mesmo deus causa sofrimento a ambos (eles se tornam incapazes de recuperar PMs e PVs na presença um do outro).

A morte de um aspecto não afeta sua divindade criadora de forma direta, e o mesmo poderá ser recriado imediatamente por seu deus, com um porém: apenas um aspecto idêntico pode existir ao mesmo tempo.

Bakula, Aspecto de Sszzaas, 40N

Bakula agiu por muito tempo ao lado de Arkam Braço Metálico como membro do Protetorado do Reino. Sempre silenciosa e reservada, ela tinha a confiança de quase qualquer habitante do Reinado. Ninguém sabia que, na verdade, ela ingressara na equipe há anos apenas com o objetivo de agir sob disfarce, enganando e manipulando Arkam para colocar em ação o Grande Plano de Sszzaas. Ninguém podia fazer isso melhor do que ela… Afinal, de certa forma, ela era o próprio Sszzaas.

Após a conclusão do plano e o retorno do Corruptor ao Panteão, Bakula ressurgiu como um aspecto divino do deus-serpente, agindo nas sombras de Arton até os dias de hoje.

F1 (esmagamento), H6, R5, A4, PdF3 (químico); 25 PVs, 35 PMs.

Kits: Clériga de Sszzaas (arma envenenada e imunidade contra venenos), Impostora (identidade secreta e impostora) e Teleporter (romper limites e salto arcano).

Vantagens: Thera (veloci); Arcana, Clericato (Sszzaas), Genialidade, Imortal, Pontos de Magia Extras, Resistência à Magia, Sentidos Especiais (infravisão, olfato aguçado e ver o invisível), Separação e Teleporte.

Desvantagens: Insana (fobia de combate: racial; mentirosa e paranoica) e Má Fama.

Perícias: Manipulação.

Magias Preferidas: 10 PEs em várias magias de invocação.

Arma Envenenada: todos os ataques de Bakula são considerados venenosos (*Manual 3D&T Alpha*, pág. 120)

Identidade Secreta: testes de perícias para ocultar as atividades de Bakula são sempre tarefas Fáceis para ela. Da mesma forma, testes realizados por outros para descobrir qualquer coisa sobre ela são sempre tarefas Difíceis.

Impostora: Bakula pode gastar 1 PM para substituir um teste de qualquer outra perícia por um teste de Manipulação.

Imunidade Contra Venenos: Bakula é imune a todas as formas de veneno, naturais ou mágicos (mas pode sofrer dano por ácido e outros ataques químicos).

Romper Limites: todas as limitações relativas a cargas e distâncias para as teleportações de Bakula são dobradas.

Salto Arcano: Bakula conhece as magias Portal Dimensional, Teleportação e Teleportação Aprimorada de Vectorius e é capaz de utilizá-las pela metade do custo em PMs.

Pedro Netto (pedido nº51009)

Finntrolls, os Trolls Nobres

"Quem suspeitaria que os trolls são na verdade resultado de rituais malignos?"

— Vladislav Tpish, sobre os Finntroll

Arton é povoado por muitos monstros. Entre tantos, as criaturas-planta conhecidas como trolls talvez estejam entre os mais conhecidos. Esses gigantes selvagens já tentaram no passado dominar o reino de Doherimm, mas foram expulsos pelos anões. Atualmente, vagam em áreas selvagens como as florestas de Tollon, sozinhos ou em pequenos bandos, sendo ocasionalmente caçados e destruídos por aventureiros. Infelizmente, os monstros vistos até agora são uma simples amostra de algo muito maior — uma ameaça oculta até mesmo para os anões.

Os trolls comuns não passam de simples peões. Soldados criados por uma raça inteligente, sofisticada e cruel. Um povo formado por guerreiros hábeis e conjuradores sinistros, que governam impérios subterrâneos secretos. Esse povo antigo, prepotente e arrogante tem um nome conhecido por poucos em Arton: são os finntrolls, os trolls nobres.

A Cultura Finntroll

Os finntrolls cultivam uma presunção capaz de rivalizar com a dos mais orgulhosos regentes élficos. Veem a si próprios como a a raça mais perfeita já moldada pelos deuses e, sob esse olhar egocêntrico, todos os outros seres da criação existem apenas para servi-los, seja como escravos, comida ou destinos ainda piores. A supremacia sobre todas as outras raças é parte fundamental da cultura finntroll. Qualquer prova contrária à própria superioridade é imediatamente ignorada. Inclusive, essa arrogância não se aplica apenas a raça, mas também a cada indivíduo finntroll, pois presunção é considerado uma qualidade para essa espécie.

Isso é tão arraigado na cultura troll que nenhum deles tenta esconder tal pensamento, em momento algum. Conversas informais são sempre ricas em críticas mordazes e falhas ou fracassos são imediatamente rejeitados, geralmente culpando os escravos, o clima, o azar... Qualquer argumento é válido para diminuir a vitória do inimigo. Apesar disso, a sociedade finntroll é muito rica. Devido à busca infinita pela superioridade, suas cidades possuem uma arquitetura sem igual. Lamentavelmente, mesmo essa riqueza é voltada para o mal. Nessas mesmas cidades, milhares de inocentes capturados na superfície são mantidos cativos.

Esse tipo de comportamento coloca os finntrolls no extremo oposto de praticamente todas as raças inteligentes de Arton. De fato, eles desprezam a todos que não sejam finntrolls e talvez o sentimento seria mútuo se fossem amplamente conhecidos. Mesmo entre os anões — a raça mais odiada pelos trolls nobres e contra os quais já travaram inúmeras guerras —, são poucos os que já se encontraram pessoalmente com um membro desse povo. Em vez de se exporem em batalha, finntrolls preferem empregar seus soldados, os ghillanins, que é como os anões chamam os trolls subterrâneos.

Pedro Netto (pedido nº51009)

O Império Trollkyrka

O imenso império subterrâneo dos finntrolls é chamado Trollkyrka, que significa "terra dos trolls". A verdadeira localização e extensão é desconhecida, mas muitos exploradores supõem que ela ocupa uma camada inteira abaixo de Doherimm — bem como outras cavernas-mundo que se suspeita existir quilômetros sob a terra.

As maiores cidades são gigantescas, abrigando populações de milhares e um número ainda maior de escravos e soldados ghillanins. Durante as guerras com os anões, os exércitos trolls atacavam especialmente as fronteiras norte, nordeste e oeste de Doherimm, sugerindo grandes nações existentes nessas localizações. Especula-se também que a Grande Fenda no reino dos anões leva diretamente até uma metrópole finntroll — talvez a própria capital do império, a lendária Trollhätan.

Embora nunca tenha sido vista por olhos estrangeiros, exceto por escravos, as cidades dos trolls nobres são impressionantes e macabras a um só tempo. Formadas por palácios e torres negras, em configurações que lembram ossadas, plantas retorcidas e outras formas orgânicas. Todas as ruas e casas apresentam áreas que não podem ser pisadas por um não finntroll, sob a pena de tortura e morte: os escravos podem percorrer apenas as valas imundas reservadas para eles.

Nova Magia: Castigo dos Espúrios

Escola: Negra

Exigências: Finntroll

Custo: 10 PMs

Alcance: toque; **Duração:** permanente (veja descrição)

Esta magia profana é utilizada pelos finntrolls para transformar as vítimas em soldados trolls, chamados pelos anões de ghillanins. É um processo lento e doloroso que se arrasta por vários dias, resultando num gigante verde de matéria vegetal, muito forte e obediente aos criadores. Ao contrário de outras magias de transformação, o Castigo é praticamente impossível de ser revertido. O alvo tem direito a um teste de R–2 para negar o efeito. Alvos indefesos, porém, não têm direito a qualquer teste.

Se falhar, passa a sofrer uma metamorfose que dura 1d+2 dias. Ao fim disso, a criatura terá se transformado num troll, esquecendo-se completamente de quem foi. Durante esse período, a magia pode ser cancelada utilizando Magia Branca, gastando PMs de forma permanente. Após a transformação, contudo, apenas um Desejo ou, segundo boatos, as lágrimas de uma dríade, poderiam devolver a vítima ao estado original.

Ainda que vejam a si próprios como uma raça civilizada e superior, finntrolls não passam de monstros cruéis que desejam escravizar todas as outras raças. Sua divindade principal é Megalokk, aqui chamado Troldhaugen, venerado em templos colossais adornados por estátuas grotescas onde vítimas são sacrificadas. Tenebra, conhecida por eles como Derearani, é a segunda divindade padroeira. Em inúmeros escritos, há menções de que, juntas, essas divindades criaram o primeiro finntroll chamado Vruarhtoh, o Primevo, que supostamente ainda vive em algum lugar do império, governando sua própria cidade.

Patrono: o Império Trollkyrka

Na eterna guerra contra os anões de Doherimm, o império dos finntrolls financia expedições de exploração em busca de novos escravos ou pontos vulneráveis em alvos militares. Apesar de jamais admitirem tal coisa, claro.

Exigência: finntrolls não possuem nenhuma exigência para serem protegidos pelo império Trollkyrka. Entretanto, personagens de outras raças apenas podem adotar esse Patrono como escravos.

Ainda mais Baixo: certos objetos trazidos de Trollhätan provam a suposta superioridade dos fintrolls, cancelando por R turnos os efeitos da desvantagem Insano.

Não Alimente os Ghillanins: um soldado ghillanin (veja adiante) surge para lutar no lugar do finntroll por A turnos e depois foge (mas permanecendo na região, para o desespero daqueles que vivem ali).

Trollcadilho: uma frasco que quando arremessado libera um gás que embaralha as palavras, fazendo com que todos falem usando trocadilhos sem graça. Todas as magias e poderes que consomem PMs têm custo dobrado durante H turnos.

Finntroll (0 pontos)

Os trolls nobres, ou finntrolls, são uma raça relativamente desconhecida, que habita o submundo e que ergue magníficas cidades nas profundezas escuras de Arton, onde não há luz nem calor. Arrogantes e prepotentes, todos os finntroll acreditam ser superiores a todos os outros e jamais tentam ocultar esse tipo de pensamento. Cultivam uma presunção capaz de rivalizar com os mais orgulhosos regentes élficos do passado.

A aparência alta e esguia, com pescoço ligeiramente alongado, aliado à pele muito clara com veias azuladas aparentes, dão a eles a aparência de mortos-vivos. Entretanto, se tratam de seres vivos únicos, uma versão evoluída dos trolls comuns que habitam florestas e cavernas. Daí a segunda denominação de "troll nobre". Criaturas metade plantas, metade humanos, ainda que jamais aceitem isso como verdade.

- **Resistência +1.** Finntrolls são muito resistentes.
- **Má Fama.** Finntrolls são arrogantes, egocêntricos e naturalmente malignos. E todo mundo que os conhece sabe disso (eles não fazem a menor questão de esconder).

Pedro Netto (pedido nº51009)

• **Aptidão para Magia Profana.** Seres mágicos por natureza, para os finntrolls a escola de Magia Negra custa apenas 1 ponto.

• **Infravisão e Resistência à Magia.** Seres subterrâneos, finntrolls são capazes de enxergar o calor das coisas no escuro, além de serem "duros" contra magias.

• **Ponto Fraco.** Finntrolls odeiam a luz. Se estiverem expostos à luz solar, sofrem –1 em todas as características, gastam o dobro de PMs para usar vantagens e magias e não se regeneram. Um finntroll pode gastar 1 ponto para cancelar cada uma das três fraquezas solares separadamente.

• **Corpo Vegetal.** Finntrolls possuem Regeneração, a não ser que sejam atacados com dano por fogo ou químico (mas, não, veneno) e têm Vulnerabilidade a esses tipos de dano. São também imunes a veneno, sono e efeitos de Paralisia e nunca são considerados surpresos ou indefesos.

• **Insano: Megalomaníaco.** Um finntroll sempre acredita que é superior a tudo e a todos.

Soldados Ghillanins, 9N

F3, H2, R4, A1, PdF0; 20 PVs, 20 PMs.

Efetuam três ataques por turno (dois com suas garras com F+H+1d e um com mordida, com F+1d). Regeneram 2 PVs por turno, exceto para dano por fogo ou químico. Se expostos à luz solar, sofrem 1 ponto de dano por rodada. Um ghillanin precisa passar num teste de R–3 para ser capaz de atacar um finntroll.

Mago Finntroll, 10N

F0, H4, R1, A1, PdF2; 5 PVs, 15 PMs; kit Mago (recuperar mana); Finntroll; Familiar (morcego), Magia Negra e Pontos de Magia Extras.

Recuperar Mana: concentrando-se na magia que permeia o ambiente, o mago pode gastar um movimento para recuperar uma quantidade de PMs igual à sua Resistência.

Guerreiro Finntroll, 12N

F4, H2, R2, A2, PdF0; 20 PVs, 10 PMs; kit Guerreiro (crítico automático); Finntroll; Ataque Especial (F; preciso) e Pontos de Vida Extras.

Crítico Automático: o guerreiro fintroll pode gastar 2 PMs em vez de 1 PE para comprar um crítico automático em seu ataque um número de vezes ao dia igual à própria H.

Escravo Trollkyrka, 8N

F3, H1, R4, A1, PdF0; 20 PVs, 20 PMs; kit Escravo (obediência eficaz); Patrono (Império Trollkyrka); Devoção (Império Trollkyrka).

Obediência Eficaz: quando age sob Comando de Aliado (*Manual 3D&T Alpha*, pág. 72), o escravo recebe H+2.

Ghillanin Superior, 30S

Fruto de vários anos de trabalho dos magos finntrolls, ghillanins superiores são muito maiores e mais violentos do que a versão comum. A chance de sobreviverem aos consecutivos feitiços lançados é tão pequena que acredita-se que não existem mais que três ou quatro desses em todo o Império Trollkyrka. É a arma definitiva dos finntrolls contra os anões de Doherimm.

F9, H4, R8, A5, PdF0; 40 PVs, 40 PMs; Poder único (berserker); kit Berserker Insano (tanque de carne); Fúria, Insano (homicida), Má Fama.

Tanque de Carne: uma ghillanin superior pode continuar lutando normalmente mesmo que chegue a 0 PVs, parando apenas caso role 6 em seu Teste de Morte.

Um ghillanin superior faz três ataques por turno (dois com as garras, com F+H+1d e um com mordida, com F+1d). Regeneram 4 PVs por turno, exceto para dano por fogo ou químico. Se expostos à luz solar, sofrem 1 ponto de dano por rodada. Um ghillanin superior precisa passar num teste de R–6 para ser capaz de atacar um finntroll.

Pedro Netto (pedido nº51009)

Piratas do Mar Negro

"Aos canhões, malditos porcos do mar!"

— Forja Negra, imediato do *Réquiem*, sob ataque de uma serpente marinha

Há casos conhecidos de pirataria em Arton há muito tempo. Os minotauros já a praticavam e até hoje contratam corsários. Tamu-ra, antes de ser destruída pela Tormenta, tinha bucaneiros em suas águas. Entretanto, nenhum desses lugares jamais chegou nem mesmo perto da atividade pirata no Mar Negro.

Refugiados nas ilhas que ficam entre Galrasia e o arquipélago Flok está a Irmandade Pirata. Um porto livre para qualquer bucaneiro ou ladrão dos mares comerciar espólios. Nenhuma nação do Reinado com acesso a essas águas tem barcos ou homens suficientes para atacar os piratas ou patrulhar as ilhas — mesmo que soubessem onde, exatamente, ficasse esse refúgio.

Mapas marítimos da região praticamente inexistem, e os poucos encontrados são imprecisos. Tentativas de descobrir magicamente o local falharam, pois a Irmandade construiu (ainda que acidentalmente) tal refúgio sobre ruínas que criam um tipo de escudo arcano e dificulta ou impede o uso de magia para detectá-los. Além disso, o próprio arquipélago é protegido por recifes e bancos de areia escondidos. Apenas um capitão muito experiente (ou muito louco) poderia navegar por aqui sem sofrer avarias no casco e afundar.

Navegando pelos Mares

Arton não é um mundo de grande atividade marítima. A navegação é feita pelo sistema de cabotagem, jamais deixando de vislumbrar a costa. Isso ocorre em parte devido à violência das tempestades marítimas em pleno oceano, além do temor pelo desconhecido, sempre reforçado por lendas de terríveis monstros marinhos. Soma-se a isso o fato da colonização do continente ter ocorrido a partir de seu coração e temos regiões litorâneas muito pouco povoadas e desinteressantes ao comércio.

Ainda assim, normalmente cidades costeiras possuem alguns navios patrulhando as águas, mesmo que boa parte deles não passe de barcos de pesca. Os portos mais conhecidos em Arton são Calacala em Tapista, Malpetrim em Petrinya e Luvian em Fortuna. Var Raan, Trodaar e Hilllar, em Collen são igualmente famosos, ainda que muito menores. Todos, invariavelmente, ligados ao Mar Negro.

Sobre os mares orientais, pouco se sabe. Contudo, há alguns anos, navios de terras estrangeiras aportaram na costa de Sambúrdia, revelando a existência da raça Moreau. Essas pessoas-fera são nativas de um continente arquipélago formado por incontáveis ilhas, e ao contrário dos artonianos, são exímios navegantes. Não se conhece ninguém que tenha circum-navegado Arton, tarefa considerada perigosa demais para gente comum. De fato, os mares desse mundo são reservados a aventureiros. E, dentre esses, nenhum se compara aos piratas.

O Refúgio dos Fora da Lei

As ilhas que hoje abrigam a maior concentração de piratas de Arton foram morada de uma outra civilização, muito mais antiga, que dominou esse lugar antes da chegada dos migrantes de Lamnor. Em dado momento, todo o arquipélago foi destruído por uma série de desastres naturais, especula-se que devido ao povo dali ter desagradado aos deuses. Apenas as ruínas restaram, permanecendo esquecidas por séculos até serem encontradas por acaso pelo pirata Alrad Mão-de-Ferro, há cerca de sessenta anos.

Alrad transformou as ruínas em um refúgio, e a partir dali atacou seguidamente a costa do Reinado. Foram anos dourados para a pirataria. O bando surgia, saqueava e fugia, desaparecendo no mar. Ninguém sabia do paradeiro do bando e o navio não era encontrado em nenhum porto do continente. Não tardou para que outros piratas o seguissem, atraídos pela crescente fortuna. Os mais habilidosos e corajosos eram aceitos em suas fileiras.

Em dado momento, a riqueza e prestígio eram tamanhos que o capitão proclamou-se Rei Pirata das Águas do Mar Negro. Notícias alarmadas chegavam aos portos de Arton sobre um lugar onde qualquer pirata que pagasse tributo ao rei Mão-de-Ferro seria bem-vindo. Onde antes havia ruínas agora erguiam-se muros, docas e casas. Sobre os escombros, surgiu Quelina, a capital pirata. Alrad se casou, aposentou-se e passou o resto dos dias em Quelina até morrer de indigestão. Os filhos dele assumiram a coroa por um breve período até a chegada de Jade e o surgimento da Irmandade.

A Irmandade

Os dois filhos de Alrad eram inexperientes e careciam do carisma do pai. Isso, somado a vários deslizes de ambos, abriu caminho para que um novo bando de piratas crescesse em poder e influência. Era o bando de Jade, uma meio-elfa com belos olhos verdes e um comportamento implacável. Aliada ao pirata anão Orontes, o minotauro Malthus e os humanos Zabel e Melikos, destruíram os navios dos herdeiros do Mão-de-Ferro, mataram a tripulação e os enfrentaram publicamente em pleno coração de Quelina pela liderança. Esses cinco, juntos, forjaram a Irmandade.

Por decreto, todos os piratas eram agora irmãos de profissão e tinham direito à liberdade de escolher a qual capitão se aliar. Um conselho foi criado para administrar a cidade, assim como coletar taxas sobre os saques, embarque e desembarque de mercadoria ou simplesmente refúgio. Todo o resto, contudo, ficava por conta de cada capitão pirata. Periodicamente o conselho se reúne para coordenar ataques a presas grandes ou bem vigiadas, além de destacar piratas leais responsáveis por guardar Quelina. Esse sistema perdura até hoje.

O conselho permaneceu com a formação original até quinze anos atrás. Foi quando surgiu James K. Esse pirata desafiou Melikos, por quem nutria uma desavença pessoal, para um duelo de morte. Exímio espadachim, James derrotou e matou Melikos diante de toda Quelina. Como o conselheiro era famoso pela péssima índole, sadismo e sanguinolência

Pedro Netto (pedido nº51009)

além da conta, a queda de Melikos fez James K. cair no gosto da população, o que também lhe garantiu um posto no conselho.

Nos últimos anos, Zabel foi preso e executado em Calacala. Jade tentou manipular os eventos para que um jovem capitão leal a ela tomasse o lugar de Zabel, mas James foi mais rápido e conseguiu colocar um corsário chamado Badsim no lugar. Badsim é completamente devotado a James, considerando-o seu grande herói e amigo. Jade não ficou nada feliz com essa derrota e desde então o atrito entre ambos tornou-se flagrante.

As Ilhas

Além de Quelina, apenas as ilhas de Dólias, Zullait e Maddowg são habitadas. Há várias outras ilhas menores que sequer aparecem no mapa (os piratas as chamam de "montes de cascalho"). Elas fazem comércio com Quelina, reconhecendo-a como o centro nervoso da região. Há ainda ilhas onde ruínas não exploradas podem ser encontradas, e há boatos de que algumas delas escondem tesouros precisos e segredos arcanos milenares (assim como algumas maldições indizíveis e monstros seculares adormecidos…).

Devido às chuvas periódicas, enormes poços naturais surgiram nas ilhas — os cenotes. Graças à erosão, muitos deles são interligados, formando verdadeiras galerias. Correntes passam por eles e suas águas são potáveis. Há boatos de que alguns desses cenotes teriam propriedades mágicas, ou que seriam uma espécie de portão ligando Quelina a outras ilhas, mas isso jamais foi comprovado.

As águas em torno do arquipélago são rasas e escondem recifes e rochedos traiçoeiros. Os ventos mudam de direção constantemente, criando outro obstáculo a qualquer um que navegue por essas águas. Navios muito grandes e pesados simplesmente encalham ou afundam, o que é especialmente ruim numa região infestada de monstros e feras como os selakos, os tubarões de Arton. Especula-se que o Conselho conheça a única rota segura para se chegar a Quelina, assim como os horários corretos em que essa pode ser utilizada. Mas esse é um segredo que guardam apenas para si. Há também histórias de que a Irmandade teria um tipo de tratado com os elfos-do-mar que vivem na região. Aqueles que conhecem os violentos elfos marinhos desmentem tais afirmações, dizendo que eles nunca compactuariam com quaisquer povos do "Mundo Seco".

Criando e Operando Navios

Em histórias envolvendo piratas, navios são mais do que mero transporte: eles são o próprio cenário onde se passa boa parte da aventura. Dessa forma, merecem possuir algumas regras para criação e condução.

Embarcações são consideradas Aliados Mechas, com uma tripulação formada por Grunts (veja a seguir). É necessário possuir ambas as vantagens para capitanear um navio, além da especialização Pilotagem, de Esporte ou Máquinas. É a escala do Aliado que irá determinar seu tamanho. Embarcações menores como pesqueiros, jangadas ou canoas pertencem à escala Ningen. A partir de 12 pontos, torna-se possível adquirir Aliados Gigantes Sugoi (veja na pág. 58).

No Reinado, navios a vela, como caravelas ou galeões são os exemplos mais comuns desse tipo (especialmente na região do Mar Negro). Já no Império de Tauron, galés movidas por remos puxados por escravos são maioria, especialmente pela necessidade de subir o Rio dos Deuses para chegar até Tiberus. Claro que, num mundo fantástico como Arton, é possível encontrar praticamente todo tipo de navio. Cada novo patamar do Capitão também aumenta o patamar do navio em um nível até atingir a escala Kami. Notoriamente, embarcações tão grandes são muito raras. A maioria dos navios operados por personagens jogadores será Sugoi.

A característica mais importante de um navio é a Resistência. É ela que define a velocidade máxima do navio (seguindo as regras de Velocidade Normal na pág. 69 do *Manual 3D&T Alpha*). Navios podem atacar usando F (em uma manobra de abalroamento, colidindo com o navio inimigo) ou PdF (através de catapultas, balestras ou canhões). Há ainda algumas restrições: navios Aliados comuns não podem possuir H e apenas navios Aliados Gigantes podem adquirir as vantagens Voo e Forma Alternativa.

Nova Vantagem: Grunts! (1 ponto)

Você possui um suprimento quase inesgotável de grunts, humanoides violentos, burros e descartáveis usados para os mais diversos fins. Desde soldados de infantaria até mão de obra barata, sempre que precisar, você pode pagar 1 PM para invocar 1d dessas criaturas. Todos são construídos com apenas 2 pontos e acumulam no máximo –2 pontos em desvantagens. O tipo exato de grunt depende de sua imaginação.

Grunts são melhor detalhados no *Manual 3D&T Alpha* na página 139.

Superkit: Rei dos Ladrões

Função: dominante ou atacante.

Exigências: Imortal e Invisibilidade; Crime.

Existem ladrões. Existem assassinos. Existem até mesmo capitães de irmandades ou guildas secretas. Mas nenhum desses é o verdadeiro senhor do submundo. O maior malandro, o bandido que desafia a milícia e todas as quadrilhas, o facínora independente que aceita (e cumpre) qualquer missão é o rei dos ladrões.

Ataque de Oportunidade: sempre que sofrer dano em batalha corpo a corpo, você pode imediatamente desferir um ataque resposta contra seu atacante, mesmo que já tenha agido naquele turno.

Pedro Netto (pedido nº51009)

Ataque Indireto: o rei dos ladrões pode desferir ataques tão sutis que apenas serão sentidos pelo seu alvo quando for tarde demais. Em regras, os golpes são aplicados normalmente, mas os mesmos não causam dano imediato, tampouco cancelam quaisquer vantagens, magias ou poderes que normalmente seriam "desligados" devido a um ataque. O dano total é somado, podendo ser acumulado por até R turnos.

Eu Sou a Doença: caso consiga causar dano em um alvo, você pode optar por anular temporariamente qualquer poder ou vantagem que permita a recuperação de PVs ou PMs através de vantagens, magias ou itens por H turnos. O alvo tem direito a um teste de R–3 para negar o efeito.

Impunidade: a Invisibilidade do rei dos ladrões é perfeita, afetando inclusive personagens com Sentidos Especiais. Além disso, o primeiro ataque desferido por ele contra qualquer alvo sempre irá considerá-lo indefeso.

Incriminar: você é hábil em jogar a culpa de seus próprios atos em outras pessoas. Sempre que for atacado, você pode pagar 5 PMs para transferir metade do dano sofrido de volta para o atacante. Contudo, a outra metade irá afetar algum de seus companheiros dentro da linha de visão à sua escolha.

Tornando-se um Rei dos Ladrões: apenas os criminosos mais habilidosos podem se tornar um rei dos ladrões. Para tanto, seu personagem deverá aplicar um grande golpe, planejado e executado ao longo da campanha juntamente com o mestre, sem o conhecimento dos outros jogadores.

Os Mais Procurados do Mar Negro

Anne, a Pestinha, Ladina, 8N

Anne é a irmã mais nova do notório capitão pirata James K. Seu maior desejo é ser pirata também, coisa que o irmão desaprova firmemente. Para manter Anne distante ele faz qualquer coisa — até mesmo vendê-la como escrava. Mas a pestinha sempre encontra um jeito de voltar...

Ser constantemente abandonada em várias partes de Arton e ter que encontrar maneiras de rever o irmão tornou Anne muito apta a sobreviver nas ruas, e uma ladra bem habilidosa. Além de participar ativamente da busca dos Rubis da Virtude durante os eventos envolvendo o Paladino de Arton, Anne tornou-se procurada em todo o Reinado pelo furto de valiosos itens mágicos da mansão Theuderulf, da tradicional família de magos de Wynlla.

F0 (perfuração), H2, R1, A1, PdF0 (perfuração); 5 PVs, 5 PMs.

Kits: Ladina (rainha do crime).

Vantagens: Aliado (*guardião protetor:* F3 (esmagamento), H0, R2, A4, PdF0; 10 PVs, 10 PMs; kit Guarda-Costas (inimigo oportuno); Mecha; Devoção, Fúria e Protegida Indefesa: Anne) e Aparência Inofensiva.

Perícias: Crime.

Inimigo Oportuno: você recebe a vantagem Inimigo contra qualquer um que ameace seu Protegido.

Rainha do Crime: Anne pode gastar 1 PM em vez de 1 PE para comprar um sucesso automático em testes da perícia Crime um número de vezes ao dia igual à própria H+1.

Jade, Pirata Swashbuckler, 19N

Uma meio-elfa de longos cabelos louros e olhos verdes. Linda e implacável. É a mais influente pirata de Quelina, embora venha perdendo terreno para James K. Os homens são leais a ela e o navio — a Lótus Negra — é temido em todo o Mar Negro.

Jade nunca é vista distante da calada (e muda) Mino, o último membro de um clã secreto de Tamu-ra que tentou fugir da Tormenta e acabou à deriva até ser resgatada por Jade. A tamuraniana considera a pirata como mãe, sentimento que é retribuído pela meio-elfa. Mino é uma assassina infalível, temida por quase todos no arquipélago.

F0 (corte), H3, R2, A1, PdF3 (perfuração); 10 PVs, 10 PMs.

Kits: Pirata (flanquear) e Swashbuckler (ataque acrobático).

Vantagens: Meio-Elfa; Aliada e Parceira (Mino), Aliado Gigante (*Lótus Negra*), Arena (água), Grunts e Torcida.

Desvantagens: Má Fama.

Perícias: Esporte e Manipulação.

Pedro Netto (pedido nº51009)

Aliado Gigante: a *Lótus Negra* de Jade é um junco modificado que mede 39 metros de comprimento. O rápido navio típico de Tamu-ra é completamente diferente de tudo o que os habitantes do continente conheciam. F5 (esmagamento), H0, R4, A4, PdF2 (perfuração); Mecha; Aceleração e Ataque Especial (F).

Ataque Acrobático: se gastar um movimento e for bem-sucedida em um teste Médio da perícia Esporte, Jade recebe um bônus de FA+3 nesse mesmo turno.

Flanquear: quando ataca um alvo que já está envolvido em combate com um aliado, Jade ignora a H do alvo.

Mino: F2 (corte), H5, R3, A2, PdF0; 15 PVs, 15 PMs; kit Mestra de Iaijutsu (estilo da garça e iaijutsu); Ataque Especial (*Zankusen:* F; penetrante), Ataque Múltiplo e Parceira.

Estilo da Garça: se gastar 2 PMs e um movimento, Mino recebe duas ações na próxima rodada.

Iaijutsu: se gastar um movimento, Mino recebe um bônus de F+3 no primeiro ataque que realizar no combate.

James K., Pirata, 22N

Não se conhece muito sobre James K., mas algumas histórias interessantes circulam pelas tavernas. Conta-se que ele costuma assassinar a tripulação dos navios que ataca e tomar para si eventuais lindas mulheres que estejam a bordo, antes de vendê-las como escravas. Também correm boatos de que James K. sonha em ser escritor apesar de não possuir o menor talento para isso, que não gosta muito de mulheres de nenhum tipo, que tenha matado o próprio pai e que tenha vendido a irmã como escrava inúmeras vezes. A verdade? Ninguém que tenha perguntado viveu para saber.

Dizem que em condições normais, Jim K. é um homem inteligente, ponderado e calculista. Suas crises de histeria se manifestavam apenas na presença da elfa Niele, que durante alguns anos foi parceira dele, o maior erro que o pirata cometeu na vida. Reconhecidamente um dos maiores espadachins de Arton, nunca usa armas ou outros itens mágicos. Aliás, desde que conheceu Niele, apenas mencionar magia na presença dele é suficiente para fazer o infeliz andar na prancha do Bravado, seu navio.

F3 (corte), H5, R3, A4, PdF1 (perfuração); 15 PVs, 15 PMs.

Kits: Pirata (completo).

Vantagens: Arena (água), Aliado Gigante (*Bravado*) e Grunts.

Desvantagens: Assombrado (espírito de Niele).

Perícias: Crime.

Aliado Gigante: a *Bravado* de James K. mede 45 metros de comprimento por 13 metros de largura. Tem três decks (pavimentos) e nove canhões (uma das mais bem armadas que se tem notícia). É considerada uma embarcação grande pelos padrões de Arton. F2, H0, R3, A3, PdF5; Mecha; Aceleração, Ataque Especial (PdF; II, amplo, perigoso e poderoso) e Tiro Múltiplo; Assombrado.

Bala nas Costas: o primeiro ataque de James K. em um combate é sempre um acerto crítico automático.

Flagelo dos Mares: quando luta em sua Arena, James K. pode gastar 5 PMs para causar uma penalidade de –2 na FA de todos os oponentes diretos.

Flanquear: quando ataca um alvo que já está envolvido em combate com um aliado, James K. ignora a H do alvo.

Malthus, Legionário, 14N

Enorme minotauro de pelagem marrom escura e chifres negros. Sua tripulação pessoal também é formada por minotauros, todos oriundos de Tapista. Malthus odeia Tapista por alguma razão, embora ele se considere um "verdadeiro minotauro leal ao reino". Sabe-se que seu navio, um quinquireme de nome Mirmillo é oriundo da frota naval de Calacala. Malthus não comenta nada sobre isso quando indagado (entretanto, poucos têm coragem de fazê-lo).

F4 (perfuração), H2, R3, A2, PdF0; 15 PVs, 15 PMs.

Kits: Legionário (ataque coordenado e maestria em lança).

Vantagens: Minotauro; Lógica Labiríntica; Aliado Gigante (*Mirmillo*), Ataque Especial (*Grande Chifre:* F), Grunts e Parceiro.

Aliado Gigante: o *Mirmillo* mede 30 metros de comprimento por 10 metros de largurva. Tem três decks (pavimentos), com três linhas de remadores, sendo que os remos de cima são maiores, sendo impulsionados por escravos. F2, H0, R3, A3, PdF2 (perfuração); Mecha; Ataque Especial (PdF; penetrante).

Ataque Coordenado: Malthus pode escolher como Parceiro um outro personagem legionário sem a necessidade de adquirir Aliado.

Maestria em Arma (Lança): Malthus é treinado no uso de lanças. Quando personaliza o dano como perfuração, recebe FA+2.

Pedro Netto (pedido nº51009)

Orontes, Swashbuckler, 14N

Um anão de barba e bigode curtos, castanho-claros. Bonachão e bronzeado, difere do estereótipo da raça. Ainda mais por ser pirata! Orontes jamais entra em detalhes quanto a essa escolha de vida, apesar de se apresentar como um corsário fiel a Doherimm. Tanto que afirma que jamais atacaria um navio tripulado por anões (algo que ninguém jamais viu), e que entregaria parte da fortuna ao regente dos anões se esse decidisse visitar Quelina (algo que, igualmente, jamais acontecerá). Está prestes a se aposentar, apesar de ainda velejar esporadicamente a bordo da caravela chamada Garanhão de Khalmyr.

F3 (corte), H2, R3, A2, PdF0 (perfuração); 15 PVs, 15 PMs.

Kits: Swashbuckler (presença paralisante).

Vantagens: Anão; Aliado Gigante (*Garanhão*) e Grunts.

Desvantagens: Código de Honra (1ª lei de Asimov, em relação a anões) e Má Fama.

Perícias: Manipulação.

Aliado Gigante: o *Garanhão* é uma caravela pequena (mas suficiente para Orontes). F2 (esmagamento), H0, R3, A2, PdF2 (perfuração); Mecha; Aceleração, Ataque Especial (PdF; preciso e teleguiado); Poder Vingativo.

Presença Paralisante: Orontes considera o dobro da H para testes de Iniciativa.

Badsim, Swashbuckler, 5N

Badsim era corsário a serviço de Khalifor. Cansado de lutar contra a Aliança Negra e estimulado pelas aventuras de James K. (do qual é fã confesso), Badsim resolveu se voltar para a pirataria, onde encontrou novas opções de riqueza e aventura. Ficou maravilhado ao encontrar o ídolo em Quelina e James, por sua vez, divertiu-se com o entusiasmo do pirata e resolveu deixá-lo sob tutela dele, acabando por usá-lo como meio de aumentar a própria força no conselho pirata. Seu navio é uma galé chamado Alicorne, armado com canhões para ficar "mais parecido com o Bravado".

F1 (corte), H2, R1, A0, PdF0; 5 PVs, 5 PMs.

Kits: Swashbuckler (finta em combate).

Vantagens: Aliado (*Alicorne*) e Grunts.

Desvantagens: Insano (megalomaníaco), Má Fama (traidor) e Poder Vergonhoso (exagerado: imita James K. constantemente…).

Perícias: Esporte.

Aliado: o *Alicorne* é um navio comprido e estreito, com uma única vela mas também movido a remos. F1, H0, R2, A1, PdF1 (perfuração); Mecha; Ponto Fraco (a vela do navio).

Finta em Combate: Badsim pode gastar um movimento e 1 PM para obrigar um alvo a ser bem-sucedido em um teste de H. Se ele falhar, passará a ser considerado Vulnerável aos seus ataques até o fim do combate *ou* ficará indefeso na próxima rodada, à sua escolha.

Elfo-do-Mar (1 ponto)

São infinitas as maravilhas submarinas de Arton, mas nenhuma se compara aos elfos-do-mar. Enquanto a raça humana predomina em terra firme e os elfos perderam o reino em Arton-Sul, no mar podemos encontrar vastos reinos dominados por seus primos subaquáticos.

Elfos-do-mar têm as mesmas orelhas pontiagudas (muitas vezes com raios, feito barbatanas, assim como nas mãos e pés) e olhos amendoados das contrapartes na superfície, mas as semelhanças terminam ai. A pele é perolada ou azul-acinzentada, como golfinhos. Quando estão na água respiram pelas narinas e expelem a água por seis fendas branquiais nas costas. Em terra firme, essas fendas se fecham e eles podem respirar normalmente.

• **Aníbio.** Elfos-do-mar possuem todos os bônus e desvantagens relativos a essa vantagem única.

• **Forma Alternativa.** Todo elfo marinho é capaz de se transformar em alguma criatura aquática. A maioria adota a forma de golfinhos ou lontras; contudo, certos elfos — especialmente aqueles de índole cruel — podem assumir formas monstruosas. Um elfo do mar transformado pode sair da água na segunda forma (se ela for capaz disso) mas não poderá mudar até regressar à água.

Pedro Netto (pedido nº51009)

Galrasia, o Mundo Perdido

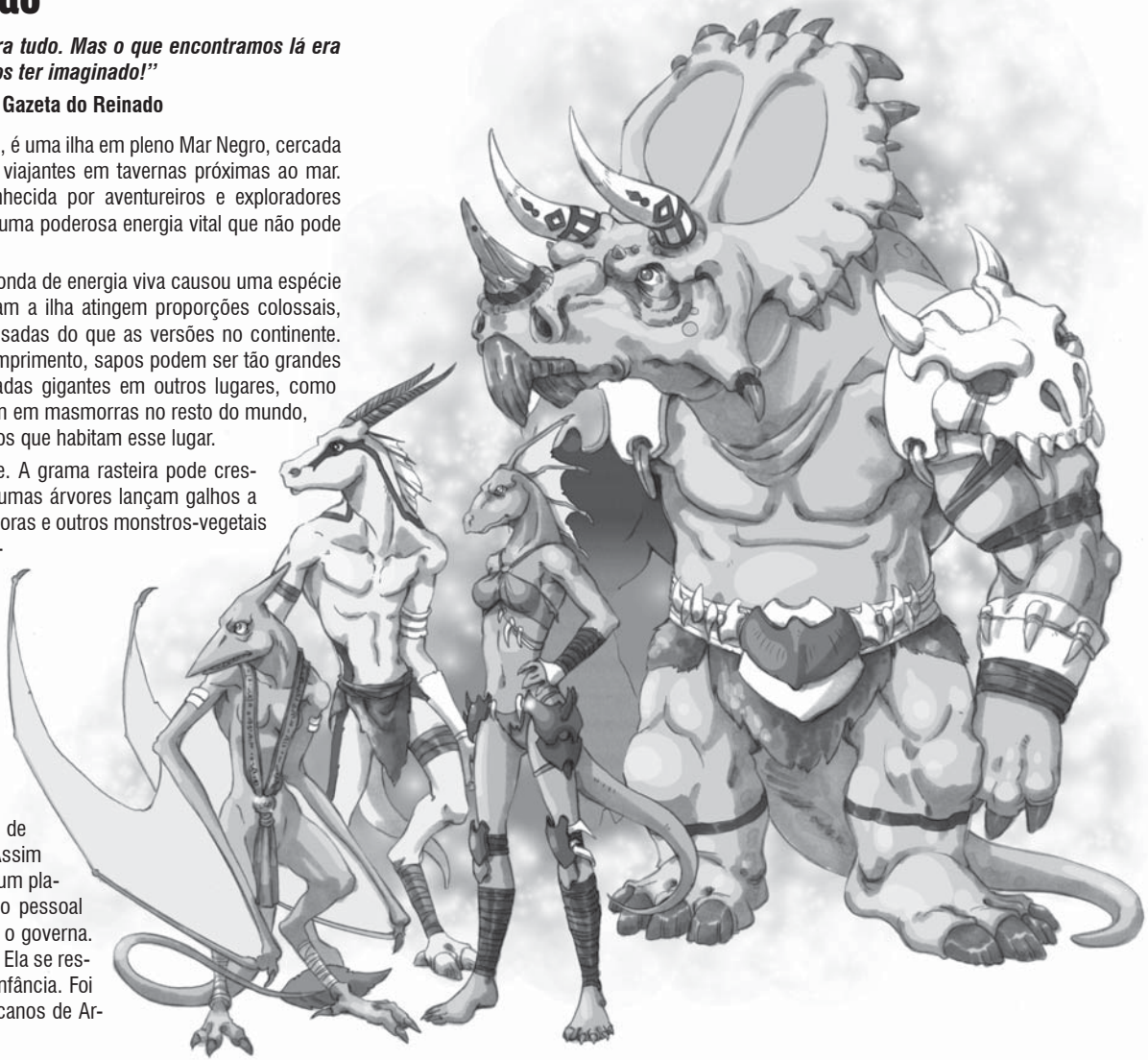
"Achamos que estávamos preparados para tudo. Mas o que encontramos lá era muito diferente de qualquer coisa que podíamos ter imaginado!"

— Dulcine Longbow, em entrevista para a Gazeta do Reinado

Galrasia, situada na costa sudoeste de Arton, é uma ilha em pleno Mar Negro, cercada por histórias e mistérios contados por bardos e viajantes em tavernas próximas ao mar. Apesar de relativamente isolada, tornou-se conhecida por aventureiros e exploradores devido a um fenômeno único: toda a ilha emana uma poderosa energia vital que não pode ser igualada em qualquer outro lugar de Arton.

Infelizmente, com o passar do tempo, essa onda de energia viva causou uma espécie de efeito colateral: todas as criaturas que habitam a ilha atingem proporções colossais, sendo duas vezes maiores e oito vezes mais pesadas do que as versões no continente. Crocodilos chegam a medir quinze metros de comprimento, sapos podem ser tão grandes quanto porcos e criaturas que seriam consideradas gigantes em outros lugares, como algumas aranhas ou escorpiões que se escondem em masmorras no resto do mundo, não passam de paródias dos verdadeiros monstros que habitam esse lugar.

A vida vegetal também é farta e exuberante. A grama rasteira pode crescer até a altura dos joelhos de um homem e algumas árvores lançam galhos a duas centenas de metros de altura. Plantas carnívoras e outros monstros-vegetais como algumas espécies de trolls ou entes são frequentes. Mas nada se compara aos reis dessa ilha; os dinossauros ou lagartos-trovão. Aparentemente, a energia vital da ilha também impediu a extinção dessas e outras criaturas que há muito desapareceram do restante de Arton como mastodontes, tigres dentes-de-sabre e outras feras pré-históricas.



A Origem de Galrasia

Poucos sabem que na verdade Galrasia é, de certa forma, criação de Lena, a deusa da vida. Assim como os outros deuses do Panteão, Lena possui um plano divino chamado Vitália: uma espécie de reino pessoal que reflete sua natureza. Mas a própria Lena não o governa. Sequer ocupa um palácio ou concede audiências. Ela se restringe a brincar na Árvore do Céu, numa eterna infância. Foi para cuidar de Lena que os eiradaan, os elfos arcanos de Arton, foram criados.

Pedro Netto (pedido nº51009)

O primeiro eiradaan chamava-se Galron. Tinha a aparência de um elfo imponente e sagaz, com olhos que emanavam uma chama esmeralda e a pele queimada pelo sol. De uma torre tão alta quanto as maiores árvores de Vitália, Galron vigiava todos os lugares e criaturas do reino ao lado da esposa, Odessa, além dos incontáveis filhos e filhas. Uma tarefa simples para uma raça cuja principal característica era o poder de suas mentes.

Em dado momento, porém, Sszzaas arrastou-se até Odessa, questionando-a por que os mais inteligentes entre todas as raças precisavam ficar presas a um mundo de selvageria e inocência como Vitália. Odessa acabou convencida pelo Corruptor. Levou tais questionamentos até Galron, plantando a semente da dúvida nele. Essa, com o tempo, transformou-se em ira, e a raiva em loucura. Galron revoltou-se contra Lena, fazendo a deusa menina chorar. Por sua tristeza, toda a vida em Arton sofreu. Por anos, absolutamente nenhuma criatura viva nasceu.

Diante da calamidade, os deuses decidiram o destino dos eiradaan. Toda a cidadela dos elfos arcanos foi arrancada de Vitália e exilada em Arton-Norte. Galron e Odessa viveriam aprisionados ali pela eternidade. Além disso, como punição por permitir-se enganar pelas palavras de Sszzaas, a princesa Odessa teria sido transformada em uma serpente flamejante. Ela e Galron jamais poderiam voltar a gerar novos eiradaan. Esse foi o fim dessa raça. E o nascimento de Galrasia. A cidadela eiradaan foi aos poucos devorada pela floresta, a força das raízes derrubando muralhas, as torres reduzidas a escombros espalhados por toda Galrasia. Apenas uma resiste, plena na própria e terrível maldição: a Torre da Morte.

Meio-Eiradaan (4 pontos)

Os eiradaan foram punidos com a destruição. Contudo, sua essência ainda existe nesse mundo, diluída na magia que permeia os elfos. De tempos em tempos, uma criança élfica nasce com uma fagulha do sangue eiradaan. Esses, devido à inteligência e poder inatos, invariavelmente tornam-se pessoas com a capacidade de fazer a diferença para o mundo: seja para o bem, seja para o mal. Podem ser identificados pela pele acobreada e pelos olhos que queimam com as cores de um dos caminhos da magia.

• **Habilidade +2 e Genialidade.** Todos os meio-eiradaan são ágeis e muito inteligentes.

• **Arcano.** Meio-eiradaan respiram magia. Eles são versados em todas as escolas mágicas.

• **Poder Vingativo e Vergonhoso (Agradável).** Sempre que conjura uma magia, um meio-eiradaan transfere uma fração da própria essência para o ambiente em que vive. Ele sofre 1 ponto de dano (sem direito a testes para resistir) e toda a flora e fauna ao redor cresce e se desenvolve (flores desabrocham, árvores ganham novas folhas, gavinhas brotam por entre as pedras...).

O Centro do Horror

O maior paradoxo de Galrasia é que sua maior fonte de vida é também a coisa mais temida do lugar. Um segredo conhecido por poucos é que a energia vital emana de uma gigantesca estrutura no centro da ilha, uma edificação com trezentos metros de altura com oito enormes prolongamentos, com a aparência de patas de uma aranha. Isso faz com que a construção tenha uma aparência ao mesmo tempo natural e estranha.

Encravada no centro de Galrasia, a Torre da Morte, como é chamada pelos nativos, é evitada a todo custo por exalar uma forte aura de corrupção e horror. Podendo ser vista de vários pontos da ilha, não raro trás pesadelos àqueles que a observam. No entanto, ao contrário do que se imagina, a origem do lugar não é nada sinistra: a torre foi criada pela própria Lena, para servir de posto de observação a Galron, refletindo as vontades e desejos dos habitantes como um espelho. Por isso, quando Galron voltou-se contra Lena, a construção se tornou sombria e maligna tal qual ele. Até hoje, Galron encontra-se aprisionado em algum lugar da Torre, traçando planos para escapar e desenvolvendo criaturas deturpadas que brotam dos sonhos para combater a solidão do claustro.

A torre na verdade é o que restou de uma espécie de árvore, provavelmente o maior e mais antigo ser vivo de toda Arton. Ela ainda pulsa com a energia vital proveniente de Vitália, que logo absorve em uma desesperada e contínua tentativa de recuperar o antigo aspecto. A ínfima energia que escapa de sua sede eterna é suficiente para afetar toda a ilha, transformando-a para sempre.

Campo de Energia Branca

Galrasia é formada por um fragmento de Vitália, o reino divino de Lena. E é de Vitália que provém praticamente toda a energia Branca de Arton, especialmente quando essas são utilizadas para a realização de magias de cura. Apesar de ter sido arrancada de lá e toda a ilha já não contar com o potencial infinito que existe no plano divino, Galrasia até hoje está intimamente ligada à fonte de toda a vida.

Pedro Netto (pedido nº51009)

Uma vez na ilha, qualquer tipo de recuperação natural é duas vezes mais rápida. Seres vivos recuperam todos os PVs e PMs em apenas quatro horas de sono. Efeitos de cura constante (como os proporcionados por Regeneração) igualmente têm efeitos dobrados. Magias de cura sempre causam efeito máximo e qualquer teste de R para evitar doenças, venenos ou maldições recebe um bônus natural de +3. Além disso, magias que roubam PVs possuem custo em PMs dobrado. Mortos-vivos não podem ser curados enquanto estiverem em Galrasia e o dano causado por magias de cura neles passa a ser dobrado.

A energia branca em Galrasia também provoca outros efeitos mais impressionantes, como o surgimento de animais e plantas gigantescos ou um acréscimo considerável no tempo de vida normal de seus habitantes. Entretanto, esses efeitos demandam um período de vários anos na ilha — em alguns casos, gerações inteiras.

O Covil da Serpente

Dominando a vista, um enorme vulcão de rocha negra se ergue na costa, com parte da base submersa no mar. O cume do vulcão pode ser visto de vários pontos da ilha, mas só de perto é possível perceber a grande cratera que existe no topo. Esse é o Covil da Divina Serpente, e arriscar-se em suas profundezas é algo que poucos heróis estão dispostos a fazer. Ainda que o vulcão em si esteja praticamente inativo, ao descer pela cratera um explorador irá encontrar um imenso labirinto de passagens e salões de rocha ígnea, áspera e porosa, formados pela passagem do magma décadas atrás. Essas cavernas são muito quentes e o calor aumenta à medida que se avança em direção às profundezas do vulcão. Todo o lugar é habitado por elementais do fogo, comandados pessoalmente pela própria Divina Serpente, a antiga princesa Odessa, transformada.

Divina Serpente, 40N

F6 (fogo), H4, R6, A4, PdF4 (fogo); 40 PVs, 30 PMs.

Kits: Elementalista do Fogo (chama interior, fogo primordial e obliterar).

Vantagens: Thera; Ataque Especial (*Flama Ardente*: F, II; poderoso), Deflexão, Elementalista (fogo), Magia Elemental, Pontos de Vida Extras, Resistência à Magia, Telepatia e Toque de Energia (fogo).

Desvantagens: Insana (furiosa; racial), Restrição de Poder (apenas magias de fogo) e Vulnerabilidade (frio; racial).

Perícias: Manipulação e Sobrevivência.

Especial: Invulnerável (pág. 52), imune a venenos, sono e Paralisia.

Chama Interior: gastando um movimento, a Divina Serpente recebe um bônus de FA+2 para o próximo ataque. Esse dano passa a ser considerado mágico.

Fogo Primordial: gastando 3 PMs, o fogo da Divina Serpente pode ignorar a A do alvo.

Obliterar: os acertos críticos baseados em Fogo da Divina Serpente triplicam a F ou PdF em vez de duplicar.

Thera, o Povo Dinossauro (1 ponto)

Os thera são uma variedade avançada de dinossauros, que evoluíram na direção da forma humana ao longo de milhares de anos. Essa é uma teoria, questionada por alguns devido a imensa variedade dessas criaturas, algo difícil de creditar a um único ramo evolutivo. A outra, especialmente cruel, afirma que todos os thera na verdade descendem da própria Divina Serpente, que em sua loucura, copulou com vários lagartos-trovão para gerá-los. Por algum motivo, as fêmeas costumam ser sempre mais numerosas que os machos: em certos casos, como o das dragoas-caçadoras, os thera masculinos são tão raros que sua escassez ameaça a existência da espécie.

• **Habilidade +2.** Predadores naturais, os thera são ágeis e velozes.

• **Veia Natural.** Thera são perfeitamente adaptados ao meio e recebem H+1 em regiões ermas, cumulativo com quaisquer outras vantagens que possua.

• **Visão Aguçada.** Um thera pode ver muito melhor do que a maioria das raças, enxergando uma presa a longas distâncias.

• **Evolução Paralela.** Os thera são um povo primitivo que permaneceu isolado em Galrasia por eras inteiras. Por isso, possuem certos comportamentos ou características que diferem completamente das demais raças do mundo. Todos devem adotar no mínimo –2 pontos em desvantagens que não lhes conferem quaisquer pontos adicionais, à escolha do jogador.

• **Aptidão para Sobrevivência.** Para theras, a perícia completa custa apenas 1 ponto.

Dragoas-Caçadoras

As Caçadoras, como também são chamadas, são predadoras naturais, guiadas por instintos de liberdade, crueldade e matança. Adoram o combate, atacando qualquer criatura que se aproxime do território, lutando não raras vezes até a morte. Dessa mesma maneira, escolhem suas líderes. Esse posto muda constantemente de dona, sendo raro que uma caçadora o mantenha por mais do que algumas semanas.

Orgulhosas, são a encarnação da confiança e não acreditam que exista alguma fera que lhes supere em batalha, uma verdade que vem sendo cultivada por elas há milênios. Mesmo aquelas que aprendem a conviver com outras raças exigem ser reconhecidas como guerreiras valorosas, não aceitando a companhia de ninguém que lhes diga o contrário. Um outro hábito milenar dessa raça é a escravidão de fêmeas de outras espécies que são mantidas cativas durante toda a vida, sofrendo e gritando pelo resto dos dias.

Dragoa-Caçadora Berserker Insana, 6N

F2, H3, R2, A0, PdF0; 10 PVs, 10 PMs; kit Berserker Insana (tanque de carne); Thera (dragoa-caçadora); Energia Extra e Pontos de Vida Extras; Fúria, Insana (megalomaníaca; racial), Má Fama e Protegido Indefeso (suas escravas; racial).

Tanque de Carne: uma dragoa-caçadora berserker insana pode continuar lutando normalmente mesmo que chegue a 0 PVs, parando apenas caso role 6 em seu Teste de Morte.

Pedro Netto (pedido nº51009)

Dragoa-Caçadora Drogadora, 6N

F0, H2, R2, A1, PdF0; 10 PVs, 10 PMs; kit Drogadora (toque curativo); Thera (dragoa-caçadora); Energia Extra; Insana (megalomaníaca; racial), Má Fama e Protegido Indefeso (suas escravas; racial); Medicina.

Toque Curativo: uma drogadora pode lançar a magia Cura Mágica mesmo sem possuir Magia Branca pela metade do custo em PMs.

Ceratops, os Dragões-de-Chifres

Os dragões-de-chifres, ou ceratops, como são chamados pelos estudiosos, são os maiores e mais fortes entre os theras. Descendem de imensos quadrúpedes herbívoros com cabeças blindadas e repletas de chifres. Como a maioria dos animais de pasto, um desses nunca se afasta do chão durante toda a vida — na verdade, nunca o fizeram em milhões de anos! O mundo deles é bidimensional, sem noções como acima, abaixo, subir ou descer. E os ceratops herdaram essa limitação. Eles simplesmente não entendem a ideia de escalar qualquer altura superior à própria.

Vivem em aldeias. As fêmeas são dóceis, mansas e submissas, deixando o comando nas mãos dos machos. Esses por sua vez são extremamente agressivos, identificados por uma cabeçorra pesada, sempre protegida por um escudo de osso e uma coroa de espinhos que variam em quantidade e tamanho. Tribos são compostas por um único macho e um bando de 1d fêmeas, além dos filhotes. Não existe o conceito de mãe, e todas elas são igualmente responsáveis pela criação dos filhos. Machos jovens travam duelos pelo comando do grupo e por fêmeas para formar um harém próprio. Apesar do estilo de vida tribal, os ceratops são os mais inteligentes dentre os theras, podendo inclusive aprender magia.

Ceratops Guerreiro, 10N

F3, H2, R2, A2, PdF0; 10 PVs, 10 PMs; kit Guerreiro (armadura completa); Thera (ceratops); Energia Extra II; Modelo Especial (grande; racial) e Protegido Indefeso (o harém; racial).

Armadura Completa: caso sofra um acerto crítico, um guerreiro pode fazer um teste de A. Se for bem-sucedido, sofre apenas o dano normal.

Pteros, os Dragões-Voadores

Os menores theras conhecidos, possuem em média 1,60m de altura, com braços finos transformados em asas, uma crista cartilaginosa atrás da cabeça e uma cauda longa com a ponta em forma de folha usada para manobrar durante o voo. Por possuírem mãos subdesenvolvidas, não dominam ferramentas, armas ou o fogo. Também quase não usam roupas, vivendo livres, empoleirados em praias rochosas.

São monogâmicos e muito ligados aos parceiros, permanecendo unidos por toda a vida. Podem se comunicar livremente entre si enquanto estiverem dentro do campo visual sem nenhum sinal aparente, quase de forma telepática. Além disso, um ptero sempre sabe em que direção e distância está seu par. Quando um dos parceiros morre, o sobrevivente é atacado por uma forte depressão e leva algum tempo (1d meses) para recuperar-se.

Pteros, 9N

Fêmea: F1, H3, R1, A0, PdF1; 5 PVs, 5 PMs.

Macho: F2; H2; R1; A1; PdF0; 5 PVs, 5 PMs.

Kit Legionário (ataque coordenado); Thera (ptero); Ligação Natural, Parceiro e Voo; Protegido Indefeso (racial) e Modelo Especial (racial).

Ataque Coordenado: um ptero pode escolher como Parceiro um outro personagem legionário sem a necessidade de adquirir Aliado.

Velocis, os Dragões-Antílopes

Autênticas máquinas de correr, os ágeis e esbeltos velocis são altos, magros e esguios, com uma pele acinzentada como a dos golfinhos e um par de chifres longos, voltados para trás. Nômades por natureza, bandos dessas criaturas vagam em campo aberto colhendo o que precisam por onde passam e fugindo ao menor sinal de perigo. Tais seres não são apenas covardes, são orgulhosamente covardes. Confiam apenas na fuga como forma de sobrevivência e sabem que não foram feitos para lutar, por isso sequer tentam.

Ariscos e medrosos por natureza, nenhuma honra, orgulho ou amor-próprio impedem que violem promessas, abandonem companheiros ou recorram a golpes baixos para encobrir sua fuga. Os machos protegem as fêmeas e elas cuidam dos filhotes. Mas qualquer coragem ou lealdade termina aí. Algumas fêmeas às vezes tornam-se capazes de usar magia. Invariavelmente, tornam-se líderes da tribo, sendo veneradas como uma representante dos deuses.

Veloci Batedor, 10N

F1, H5, R2, A0, PdF0; 10 PVs, 10 PMs; kit Batedor (nunca indefeso); Thera (veloci); Aceleração e Sentidos Especiais (audição, faro e radar); Insano (fobia de combates e paranoico; racial); Sobrevivência.

Nunca Indefeso: em qualquer situação que tenha liberdade de movimentos, um veloci nunca é considerado indefeso.

Sacerdotisa Veloci, 11N

F0, H5, R2, A0, PdF0; 10 PVs, 10 PMs; kit Clériga de Marah (aura de paz); Thera (veloci); Aceleração, Clericato (Marah) e Magia Branca; Código de Honra (Marah) e Insana (fobia de combates e paranoica; racial); Arte.

Aura de Paz: criaturas com H igual ou inferior à sacerdotisa são incapazes de a atacar ou molestar. Oponentes com H superior precisam ser bem-sucedidos em um teste de R por turno para ignorar esse efeito.

Pedro Netto (pedido nº51009)

Meio-Dríade (1 ponto)

As dríades são um tipo especial de fada, magicamente ligadas a florestas e bosques. As lendas de Arton dizem que as almas delas estão abrigadas em árvores antigas, com milênios de idade. Uma dessas criaturas jamais pode ser destruída — a menos que se destrua a árvore que abriga sua alma. Enquanto essa árvore existir, a dríade sempre voltará da morte. Dríades têm aparência de lindas elfas com cabelos esverdeados (e por isso esta vantagem única pode ser combinada com Humano, Elfo ou Meio-Elfo). São solitárias, evitando ao máximo entrar em combate e nunca causando qualquer tipo de ferimento. Mas isso não as torna inofensivas. E eventualmente, se ela se apaixonar por algum aventureiro que passe por seus domínios, podem surgir meio-dríades...

• **Aptidão para Magia Elemental.** Por serem criaturas naturalmente ligadas aos elementos, para meio-dríades essa vantagem custa apenas 1 ponto.

• **Paralisia.** Ainda que muito mais limitado do que os poderes de uma dríade pura, uma meio-dríade é capaz de fazer com que plantas e raízes prendam um alvo, causando os mesmos efeitos da vantagem Paralisia.

• **Bênçãos de Allihanna.** Meio-dríades são capazes de utilizar as magias Arma e Armadura de Allihanna mesmo sem qualquer escola mágica pelo custo normal em PMs, ou pela metade do custo caso adquiram Magia Elemental.

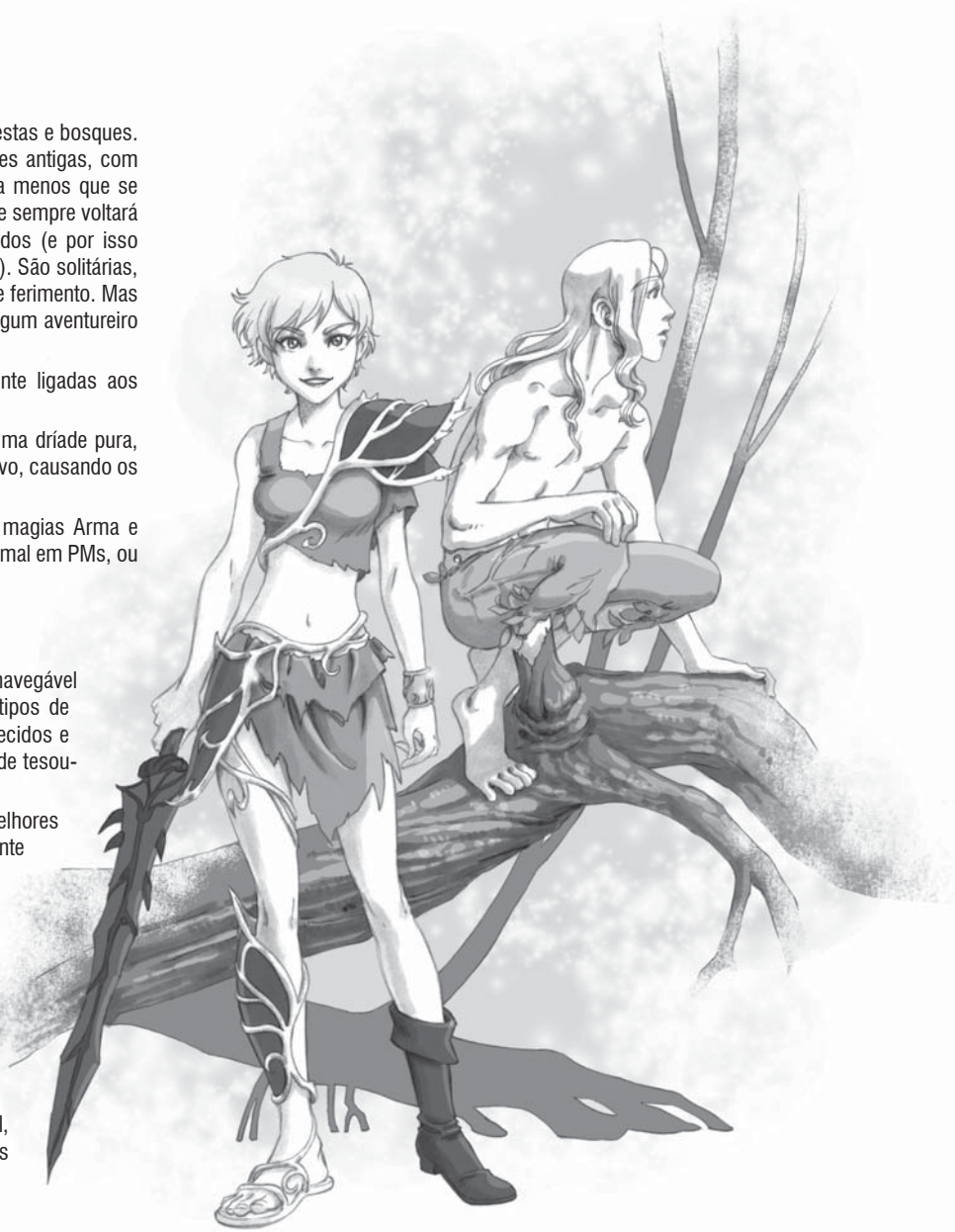
Acesso ao Elo Perdido

Separando Galrasia de Arton está o Mar Negro, a região marinha navegável mais perigosa e movimentada de Arton. Habitado por quase todos os tipos de monstros marinhos provenientes da ilha, também abrigam os mais conhecidos e temidos piratas. Navios de aventureiros regressando de Galrasia repletos de tesouros são alvos bons demais para serem ignorados.

A cidade de Malpetrim, na costa do reino de Petrynia, é um dos melhores pontos de partida para Galrasia — desse lugar, a viagem de aproximadamente 750km dura cerca de dez dias. A procura por embarcações capazes de realizar a travessia movimenta o mercado local. Veleiros, caravelas e até alguns galeões podem ser contratados para transportar grupos por preços que variam entre TP 100 e TP 200 por passageiro, ida e volta. Contudo, cada capitão costuma fazer as próprias regras, que devem ser negociadas caso a caso. Navios (piratas ou não) são descritos na página 96.

Reis da Selva!

Devido à ligação com o reino de Lena e a abundância de energia vital, Galrasia tem enorme biodiversidade. Além de versões gigantes de animais existentes em Arton, aqui há formas de vida jamais vistas no continente.



Pedro Netto (pedido nº51009)

Besouro do Fogo, 3N

Habitando regiões vulcânicas ou de temperaturas elevadas, esse inseto de tons castanhos e com manchas avermelhadas está longe de ser inofensivo, apesar do comportamento pacato. Quando irritados, expelem um líquido inflamável que é rapidamente incendiado com um movimento das antenas (dano em área com FA=H+1d). Além disso, nunca estão sozinhos, agindo em grandes (e explosivos) bandos que atacam aproveitando-se da vantagem numérica. A seda desses casulos, assim como o líquido inflamável dos corpos são valorizados, atingindo preços altíssimos em Vectora.

F0, H2, R1, A1, PdF0; 5 PVs, 5 PMs; Invulnerabilidade (fogo); Inculto e Modelo Especial.

Braquiossauro, 37N

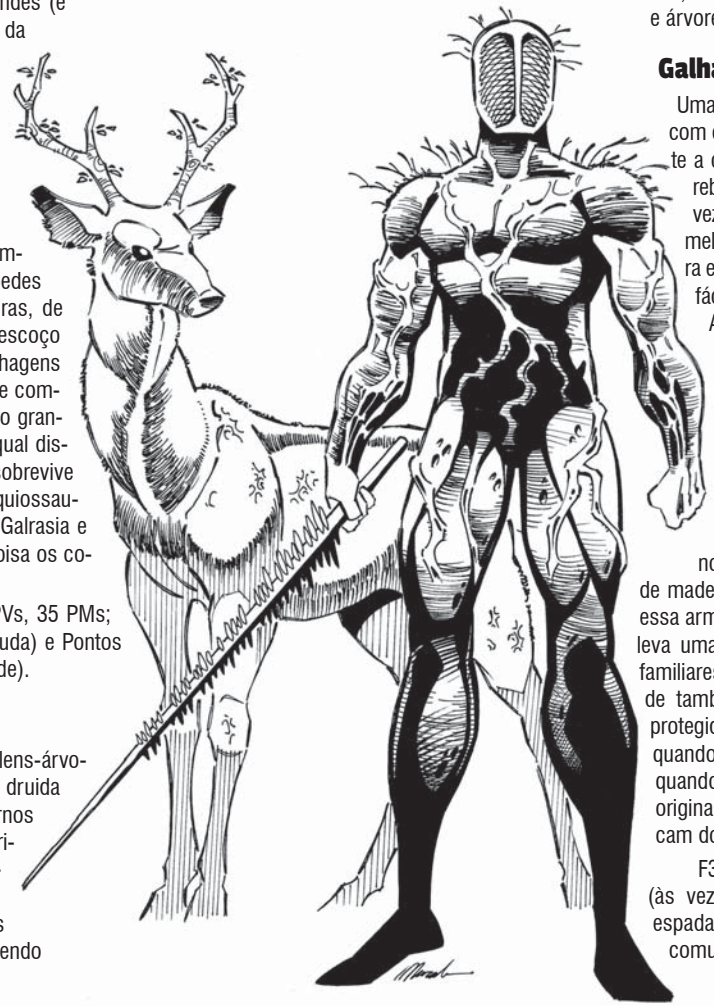
Os maiores dinossauros de Galrasia — e também um dos maiores animais de Arton. Quadrúpedes com patas dianteiras mais robustas que as traseiras, de forma que todo o corpo parece estar inclinado. O pescoço muito longo e flexível pode levar a cabeça até as folhagens das árvores mais altas, chegando a trinta metros de comprimento e sete metros de altura no ombro. São tão grandes que o próprio tamanho é a melhor defesa da qual dispõe. Podem pisotear qualquer coisa e muito pouco sobrevive a um pisão de um bicho desses. Manadas de braquiossauros são uma das visões mais impressionantes de Galrasia e também uma das mais destrutivas, caso alguma coisa os coloque em fuga...

F10 (esmagamento), H2, R7, A6, PdF0; 55 PVs, 35 PMs; Armadura Extra (dano físico), Membros Extras (cauda) e Pontos de Vida Extras ×2; Inculto e Modelo Especial (grande).

Golens-Árvore

Existem duas versões para a origem dos golens-árvore, ambas ligadas a Galron. Uma delas prega que o druida havia criado tais feras para serem os guardiões eternos da ilha de Galrasia. Outra, mais cruel, credita sua origem a frutos de uma mente doentia capaz de qualquer abominação para escapar da solidão eterna do claustro. Seja qual for a verdade, o fato é que golens-árvore são criados a partir de árvores comuns, sendo as únicas criaturas desse tipo que se tem notícia que possuem um ciclo vital completo: elas crescem, se alimentam, reproduzem-se e morrem.

Ao contrário de outros golens, possuem uma inteligência rudimentar. Por isso, podem sentir medo e também não são imunes a magias que afetam a mente. Embora raros, podem ser encontrados em outros pontos de Arton, em uma variedade quase infinita. Dessas, há três espécies principais: galhada, espada-da-floresta e árvore-matilha.



Galhada, 4N

Uma criatura com aspecto de cervo, mas feita de xaxim e com chifres de madeira. Comportam-se de forma semelhante a cervos normais; são dóceis, assustadiços e vivem em rebanhos. Apenas os machos têm chifres e as fêmeas em vez de leite produzem uma seiva adocicada com gosto de mel, altamente nutritiva e que atinge bons preços em Vectora e outras metrópoles. Conseguir um pouco se seiva não é fácil. Requer um teste Difícil da especialização Doma (de Animais). Um litro de seiva é capaz de recuperar todos os PVs de quem o bebe, chegando a valer T$ 500!

F1, H3, R1, A0, PdF0; 5 PVs, 5 PMs; Aceleração; Inculto e Modelo Especial.

Espada da Floresta, 14 ou 15N

Um ser vegetal com forma humanoide, magro e com um esqueleto interno de madeira e uma grade no lugar do rosto. Usam como arma uma espada longa de madeira, muito dura e coberta de espinhos. Quando perde essa arma, a criatura faz brotar outra do antebraço direito. Isso leva uma semana. Na natureza, vivem em pequenos grupos familiares. A fêmea é ligeiramente menor que o macho. Apesar de também possuir uma espada e lutar, é frequentemente protegida por ele, especialmente no período de reprodução, quando nascem pequenos frutos em todo o corpo. Esses, quando maduros, são plantados em canteiros preparados, originando plantas comuns. Após alguns anos elas se destacam do solo, ganhando a mobilidade dos adultos.

F3 (corte), H2, R3, A3, PdF0; 15 PVs, 15 PMs; Aliado (às vezes Parceiro) e Invisibilidade; Inculto; *item mágico:* espada de madeira (cujos poderes podem variar, mas o mais comum é F+1; 10 PEs).

Pedro Netto (pedido nº51009)

Árvore-Matilha, 11 a 15N

Uma das mais horrendas criaturas arbóreas existentes, a árvore-matilha se parece com um imenso e monstruoso tronco retorcido que rasteja sobre patas disformes. Em vez de galhos, exibe numerosas cabeças sem olhos e com mandíbulas de lobo, todas rosnando e uivando como cães do inferno! A árvore ataca simplesmente mordendo com suas muitas cabeças. Ela possui uma para cada 5 PVs totais. Cada vez que perder essa quantidade de PVs, uma das cabeças morre (ataques contra o tronco são inúteis). Apesar de não ter olhos, podem enxergar até mesmo coisas invisíveis. Seu uivo aterrador é capaz de fazer fugir até o mais corajoso dos heróis (simulando os efeitos da magia Pânico, sendo que ela pode utilizá-lo como habilidade natural uma vez para cada cabeça que possua, por dia).

F3, H2, R4, A2, PdF0; 20 a 60 PVs, 20 PMs; Pontos de Vida Extras (variável), Resistência à Magia e Sentidos Especiais (infravisão, radar e ver o invisível); Inculto e Modelo Especial.

Kronossauro, 13N

Esse perigoso réptil marinho existe, felizmente, apenas próximo à costa de Galrasia. Lembra um imenso lagarto medindo entre dez e quinze metros de comprimento, com quatro grandes nadadeiras em vez de patas. Alimenta-se de peixes, lulas, conchas e qualquer outra criatura de tamanho humano ou menor. O kronossauro pode usar as nadadeiras como patas para se arrastar em terra (onde sua H cai para 0), mas fará isso apenas em casos especiais, como para escapar de um predador mais perigoso ou para alcançar uma presa encurralada.

F6, H3, R4, A2, PdF0; 20 PVs, 20 PMs; Sentidos Especiais (audição e faro aguçados, radar); Ambiente Especial (água), Inculto, Maldição (H0 para movimentação em terra) e Modelo Especial.

Quelicerossauro, 21N

Um dos mais perigosos e selvagens predadores de Galrasia, quelicerossauros são monstros bípedes com um corpo robusto coberto de escamas que formam uma espécie de exoesqueleto semelhante ao dos besouros, uma longa cauda e uma cabeçorra que conta com duas grandes mandíbulas de inseto nas laterais, além de braços que terminam em longas garras afiadas. Soma-se a isso um instinto de grupo (atacando sempre em um número de no mínimo 2d indivíduos) e consegue-se a combinação letal que fez dessa uma das criaturas favoritas de Megalokk, o Deus dos Monstros.

Quando um desses monstros consegue um crítico no ataque, a vítima deve fazer imediatamente um teste de F: se falhar, ficará presa entre suas garras, sofrendo 2d de dano por turno até se soltar com um novo teste de F. Além disso, ela não é capaz de lutar e é atacada por mordidas (F+1d, estando indefesa) até a morte. Até três quelicerossauros podem atacar um mesmo alvo, impondo um redutor cumulativo de –1 para cada monstro envolvido, tornando a fuga praticamente impossível.

F7, H4, R5, A2, PdF0; 25 PVs, 25 PMs; Armadura Extra (dano físico); Inculto e Monstruoso.

Quelonte, 11N

O quelonte é uma impressionante tartaruga marinha, medindo quase seis metros de comprimento. Apesar do tamanho, é quase inofensivo: usa o bico apenas para esmagar conchas de pequenos invertebrados, podendo também se alimentar de polvos e águas-vivas. Quando atacado, pode usar o bico afiado para morder (todos os ataques deles são considerados imprecisos, com FA=F+1d). Um quelonte pode ser domesticado como montaria, se necessário, pois possui saliências na carapaça que um humanoide pode usar como apoio. Isso pode também ser feito com criaturas em estado selvagem, pois essas não possuem condições de remover alguma coisa das costas...

F3, H1, R3, A4, PdF0; 15 PVs, 15 PMs; Anfíbio; Armadura Extra (dano físico); Inculto, Maldição (ataques imprecisos) e Modelo Especial.

Pedro Netto (pedido nº51009)

Superkit: Druida-Rei

Função: baluarte ou tanque.

Exigências: Código de Honra e Clericato (Allihanna, Megalokk ou Oceano) e Forma de Fera (veja adiante); Animais ou Sobrevivência; escala Sugoi ou superior.

Em Arton, a natureza é poderosa e soberana — ela está presente na ferocidade dos animais, no poder das tempestades, na resistência das montanhas, na majestade dos mares, na exuberância das árvores. Os deuses ligados à natureza governam essas forças, e os druidas são seus maiores defensores. Dentre todos esses sacerdotes reclusos e primitivos, nenhum é tão impressionante quanto o druida-rei, um campeão dentre os seus, regente dos aspectos mais primordiais do mundo.

Forma de Fera (1 ponto): gastando um movimento e 2 PMs, você pode assumir a forma de um animal selvagem qualquer, escolhido quando você adquire esse poder. Seja ela qual for, você receberá um redutor de –1 em todas as características, Modelo Especial e 2 pontos de personagem para comprar vantagens.

Companheiro Animal: você possui um animal como Aliado. Ele segue as mesmas regras da vantagem, porém, terá a mesma pontuação do druida (e não um nível abaixo). Quando age como um Aliado sob Comando (*Manual 3D&T Alpha*, pág. 72), o Companheiro Animal pode usar qualquer vantagem que você possua mesmo sem possuir a vantagem Ligação Natural. Se a tiver, pode gastar seus próprios PMs ao usar poderes ou magias.

Corpo Vegetal: por 5 PMs, você pode gastar um turno para se transformar em um ente (uma espécie de homem-árvore) até o final do combate. Nessa forma recebe Armadura Extra contra tudo, exceto dano por fogo e magia. Também gera uma aura constante de Enfraquecer Magia (*Manual 3D&T Alpha*, pág. 93) em seu entorno, além de tornar-se capaz de usar as magias Cura Mágica, Criar Pântano e Monstros do Pântano livremente, sem o custo em PMs.

Fera Suprema: sua ligação com a natureza é lendária. Por 1 PM e uma ação livre, você é capaz de assumir uma forma de fera com as mesmas características de seu personagem, mas que agora possui Sentidos Especiais (audição, faro e visão aguçados), além de uma das capacidades abaixo (escolha no momento da transformação).

- *Armadura Natural:* a fera recebe couro, escamas ou carapaça que dobram o valor de sua Armadura.
- *Atropelar:* em sua forma de fera, o druida pode passar por cima do oponente, obrigando-o a gastar um movimento e interrompendo qualquer efeito que exija que o alvo se mantenha imóvel (como Ataque Concentrado, por exemplo).
- *Inspirar:* enquanto estiver nessa forma você é incapaz de atacar. Contudo, magias ou efeitos de cura de todos os outros personagens aliados têm efeito dobrado por um número de turnos igual à sua R.

Olhar Ameaçador: por 1 PM por alvo, o druida pode concentrar os ataques de vários oponentes em si, poupando o resto do grupo dos inimigos. Além disso, ele sempre será considerado a criatura mais perigosa em combate.

Tornando-se um Druida-Rei: para tornar-se rei entre os seus iguais, você deverá entregar-se completamente aos seus instintos mais primitivos, vivendo por algum tempo como as criaturas que protege. Durante a campanha, adquira a vantagem Forma de Fera e a utilize pelo menos uma vez por aventura.

Pedro Netto (pedido nº51009)

Pedro Netto (pedido nº51009)

Capítulo 4

A Campanha Épica

É hora de avançar ainda mais.

Os aventureiros já ultrapassaram todos os limites mundanos e se tornaram grandes heróis. Reinos foram salvos e princesas resgatadas. Seus feitos se transformaram em baladas cantadas pelos bardos. Todos acumularam conhecimentos, riquezas e itens mágicos em tamanha quantidade que suas posses reunidas seriam capazes de rivalizar com muitas cidades desse mundo. E até mesmo com alguns reinos!

Com o findar de mais uma campanha, os objetivos e pontuação exigidos para saltar uma escala foram alcançados. O grupo agora pertence à seleta coleção de figuras notáveis que possuem poder Sugoi, lado a lado de nomes consagrados como Talude, Vectorius, Arsenal e Lisandra. Suas ações e escolhas de agora em diante afetam o mundo inteiro.

Se decidirem que um vilão deve cair, é muito provável que ele irá sucumbir ante suas forças combinadas. Se um reino precisa ser salvo, é bastante provável que vocês o consigam se permanecerem unidos. Vocês se tornaram uma grande força transformadora desse mundo. O tipo de pessoas das quais o povo precisa quando tudo dá realmente errado.

Em uma **Campanha Épica**, mover montanhas pode não ser apenas uma metáfora...

Protetorado do Reino

"Eu diria que estão prontos para uma missão!"
– Arkam Braço Metálico, líder do Protetorado do Reino

É verdade que muitos heróis poderosos vagam pelo mundo — mas, como equipe, praticamente nenhuma força de combate supera o Protetorado. Conhecido como o grupo de heróis mais poderoso de Arton, reúne aventureiros de confiança designados para cumprir as missões mais importantes e perigosas. Todo jovem aspirante a herói sonha em fazer parte desse valoroso grupo.

Ele já teve varias formações ao longo da historia. A primeira equipe, fundada no ano de 1364 era formada pelos colegas do próprio Rei-Imperador Thormy, muito antes de sua coroação, quando retornou de uma vida de aventuras para assumir o trono. A atual formação, hoje sob as ordens da Rainha-Imperatriz Shivara Sharpblade ainda conta com a liderança de Arkam Braço Metálico. É comum que heróis poderosos sejam convidados pelo Protetorado para missões de alto risco — ou, mais raramente, para se tornar um membro efetivo. Qualquer sobrevivente de uma missão recebe esse convite, pois é muito raro que todos os membros retornem com vida de tais desafios, ou ainda que um membro do Protetorado atue diretamente como líder e guia de aventureiros menos experientes.

O Protetorado foi duramente criticado pela atuação durante as Guerras Táuricas, em especial o próprio líder Arkam que optou por defender as vidas da população em vez de agir diretamente contra as tropas em defesa do Rei-Imperador. Porém, tal decisão não minou a confiança do povo na equipe, sendo que a sede em Valkaria — talvez a única escola de aventureiros em todo o mundo — continua recebendo interessados todos os dias.

Patrono: o Protetorado do Reino

A profissão de aventureiro é muito comum em Arton. Tão comum que, além da costumeira guarda da cidade, a rainha-imperatriz Shivara conserva em Valkaria uma espécie de "unidade de elite" formada por alguns dos maiores heróis do mundo. O Protetorado, porém, é muito mais do que isso. Eles organizam e dirigem centenas de heróis que vagam realizando missões por toda Arton.

Exigências: apenas os maiores e mais versáteis heróis de Arton são admitidos no Protetorado. Para ser um protegido dessa organização o personagem deve possuir ao menos 12 pontos e dois poderes distintos de algum kit de personagem qualquer e um valor mínimo de Habilidade igual a 3.

Pedro Netto (pedido nº51009)

Informação Privilegiada: você recebe uma "dica" do Patrono que pode ser essencial para a resolução de algum conflito (ou não). Desde algum Ponto Fraco de alguém até algo banal como qual é a melhor ou mais segura hospedaria da região.

Menor Aprendiz: você é acompanhado por um aspirante ao Protetorado a quem deve ensinar o ofício (F0, H2, R1, A0, PdF1; Devoção). Ele é considerado um Protegido Indefeso, mas, enquanto lutar ao lado dele, você recebe um bônus de +2 em alguma característica.

Oportunidade Única: você é capaz de usar *qualquer* poder fornecido pelos Patronos deste livro uma única vez ao dia. Após isso, a vantagem Patrono fica completamente indisponível até o dia seguinte.

A Sede

O Protetorado é sediado no Palácio Imperial de Valkaria e, quando não estão em missão, os membros atuam como guarda pessoal da família real. Esse palácio teve a construção iniciada há mais de um século, e foi terminado há pouco mais de sessenta anos, durante o reinado de Philydio. Há boatos sobre criaturas mágicas de outros planos que foram conjuradas para a construção do castelo e que ainda vagam pelos inúmeros corredores, obedecendo (ou não) às ordens do regente.

É uma fortaleza impenetrável, por terra ou pelo céu. O castelo é capaz de abrigar mais de mil pessoas durante vários dias em caso de emergência, graças às inúmeras galerias no interior. Infelizmente, o mesmo não se aplica ao restante da cidade de Valkaria, de tal forma que o Rei-Imperador anterior preferiu render-se aos minotauros de Tapista para evitar que toda a imensa população da cidade imperial sofresse com um cerco prolongado.

O Salão do Protetorado é um local de acesso restrito dentro do próprio palácio, com uma imensa mesa com cadeiras para todos os heróis graduados (ainda que, raramente, mais do que seis ou sete se reúnam aqui ao mesmo tempo). Nas paredes, flâmulas e estandartes de heróis caídos em batalha são exibidos com orgulho e respeito.

Além dele, há instalações para acomodação de cem heróis (ainda que jamais tenha sido completamente lotado), treinamentos e simulação de perigos onde recrutas são treinados pelos membros mais graduados. Também há uma "sala de troféus" que abriga crânios de monstros exóticos, objetos que pertenciam a antigos inimigos do Reinado, armas e armaduras de toda a sorte de vilões que tombaram em batalha. Frequentemente ocorrem tentativas de invadir esse lugar, seja por vingança, eliminação de obstáculos ou mesmo pela fama.

Escola de Aventureiros

O Protetorado busca formar heróis, não apenas incentivando-os com coragem e confiança, mas dando-lhe os meios necessários para que voltem vivos das missões. Três vezes ao ano o Protetorado abre inscrições para interessados. Novatos só são admitidos após se mostrarem aptos, enfrentando uma missão simples sem muitos riscos, juntamente com outros heróis escolhidos para a mesma tarefa. São avaliadas a capacidade de agir em equipe, de obedecer ordens e liderar, além de camaradagem, companheirismo e coragem frente aos desafios. Apenas personagens da escala Ningen podem ser alunos. Durante esse período, sempre que concluírem uma missão com sucesso, os personagens recebem 2 PEs extras, podendo inclusive ultrapassar o limite de 10 PEs por aventura.

O Círculo

Embora a formação do grupo seja flutuante, com novos membros chegando e outros saindo (ou morrendo) de tempos em tempos, os membros mais graduados são relativamente conhecidos por atuarem com certa regularidade. Não é incomum inclusive que um desses heróis participem de buscas específicas ao lado de grandes heróis (quase sempre envolvendo aventuras em campanhas épicas).

Entre eles, estão a meio-elfa guerreira Allieny, a querida de Arkam; o anão guerreiro e ferreiro Maerthenim; o mago de combate Julian; Selena, uma arqueira humana tão habilidosa quanto os melhores arqueiros elfos; Stronghold, o gigante; Janara, a espadachim, e Thierry, o louco sortudo, dentre outros. Todos agem sob comando do próprio Arkam Braço Metálico.

Dentre as maiores façanhas dessa equipe, estão as primeiras expedições bem-sucedidas às áreas de Tormenta, para colher dados e capturar demônios para estudos. Lutaram com bravura — e pesadas baixas — na Batalha de Amarid, contra Crânio Negro e por fim defendendo o máximo de inocentes possível nas Guerras Táuricas.

Superkit: Protetor do Reino

Função: tanque.

Exigências: Patrono (Protetorado do Reino), Torcida, Herói Defensor (veja abaixo); escala Sugoi ou superior.

O grupo de líderes que chefiam missões e lidam com o peso das decisões do Protetorado é chamado de o Círculo. Todos são aventureiros lendários, que servem como inspiração para grande parte dos aventureiros de Arton. É por admiração a eles que a maioria dos novatos decide se alistar e usar com orgulho o brasão do Protetorado do Reino.

Herói Defensor (1 ponto): você está habituado a lutar para defender aqueles mais fracos que você. Sempre que entrar em combate, você deve colocar um alvo (desde um personagem até uma cidade inteira) sob sua proteção. A partir desse momento, todos que tentarem atacar o protegido deverão antes ser bem-sucedidos em um teste de R–3 a cada ataque. Em caso de falha, o ataque será direcionado diretamente para você.

Armadura Total: caso esteja defendendo um alvo, sua A passa a ser considerada um nível acima. Comum se torna Armadura Extra contra todos os ataques, e essa se transforma em Invulnerabilidade. Além disso, você estará sempre sob o efeito da vantagem Armadura Suprema. Caso a possua, o custo para absorver dano recebido é reduzido à metade (arredondado para baixo).

Pedro Netto (pedido nº51009)

Aura de Comando: protetores são líderes naturais. É muito difícil para qualquer um não acatar suas ordens. Você pode usar a magia Comando de Khalmyr (*Manual 3D&T Alpha*, pág. 88). Quaisquer alvos cuja R seja menor que sua A são imediatamente afetados. Todos os demais tem direito a um teste de R–1 para negar o efeito.

Campo de Força: caso esteja defendendo um alvo, você pode gastar um movimento para estender sua própria FD máxima (incluindo bônus por vantagens ou patamares de poder) a um número de personagens ou objetos que estejam dentro de sua linha de visão igual à sua A. Se desejar, você poderá defender mais alvos ao mesmo tempo, pagando 1 PM por protegido adicional.

Vínculo: as pessoas tem fé em seus atos. Enquanto estiver lutando por alguém que esteja sob sua proteção, os efeitos da vantagem Torcida serão dobrados. Além disso, devido à confiança de todos, você simplesmente não pode se dar ao luxo de ser derrotado. Caso chegue Perto da Morte enquanto houver pessoas sob sua proteção, você irá recuperar por turno um número de PVs igual a sua A até o fim do combate, quando seus PVs caem imediatamente para 1.

Tornando-se um Protetor: ao se alistar e ser aceito no Protetorado, um novato é apelidado como "recruta". Após algumas missões, será promovido para "Efetivo", e por fim "Graduado". Apenas caso se mostre digno e sobreviva por tempo suficiente às arriscadas missões do Protetorado é que um personagem pode alcançar o Círculo Interno e se tornar um verdadeiro Protetor.

Arkam Braço Metálico, Guerreiro Protetor do Reino, 35S

O guerreiro de nome Arkam é alto, de cabelos negros e olhos escuros. Traz uma maça presa ao cinto e veste uma loriga completa de couro — exceto no braço direito, protegido por uma peça de armadura de qualidade excepcional. A armadura na verdade esconde o braço amputado: é um artefato menor, substituindo o braço natural arrancado pelo mago Érebro, seu arqui-inimigo. Esse é um episódio que Arkam não costuma comentar.

Ele é o líder do Protetorado do Reino já há mais de quinze anos, assumindo por ocasião da morte do líder anterior, Grevan Tormac II durante um ataque orc. Aliás, durante esse ataque, Arkam conquistou a inimizade de todo e qualquer orc que encontra desde então — pois, em um acesso de fúria, ele matou o assassino do companheiro, um orc guerreiro chamado Krusk. O problema é que o tal Krusk não possui apenas uma numerosa (e vingativa) família, como também é um nome extremamente comum entre orcs!

É sem dúvida um dos heróis mais conhecidos (e poderosos) de todo o mundo.

F3 (esmagamento), H4, R3, A4, PdF2 (esmagamento); 35 PVs, 15 PMs.

Kits: Andarilho do Horizonte (área de batalha aprimorada) e Guerreiro (ataque contínuo e crítico automático); Protetor do Reino (aura de comando, armadura total e vínculo).

Vantagens: Área de Batalha, Arena (cidades), Ataque Combinado, Ataque Especial (F, III; poderoso), Boa Fama, Herói Defensor, Patrono (Protetorado do Reino), Pontos de Vida Extras ×2 e Torcida.

Desvantagens: Código de Honra (heróis) e Maldição (perseguido por orcs).

Perícias: Investigação.

Itens Mágicos: Braço e Maça Metálicos (flagelo: humanoides e retornável).

Arma Mágica Retornável (5 PEs): essa arma sempre retorna às mãos do usuário no mesmo turno em que for arremessada, desde que esteja dentro da linha de visão. Para tanto, basta realizar algum gesto ou dizer uma palavra de invocação que varia de arma para arma.

Área de Batalha Aprimorada: Arkam pode usar Área de Batalha por metade do custo em PMs e considera H×2 para todos os efeitos limitados pela H relacionados a ela.

Ataque Contínuo: caso reduza um oponente a 0 PVs com um ataque, Arkam pode imediatamente realizar outro ataque contra um alvo que esteja ao alcance. Ele pode fazer isso por um número de vezes igual à sua F (ou até acabarem os alvos, o que ocorrer primeiro).

Crítico Automático: Arkam pode gastar 2 PMs em vez de 1 PE para comprar um crítico automático em seu ataque um número de vezes ao dia igual à própria H.

Pedro Netto (pedido nº51009)

As Ordens de Cavalaria

"Não questione os motivos de seu senhor."

— Orion Drake, ao liberar Darien da prisão e adotá-lo como escudeiro

Difundidas em toda Arton durante os séculos em que Khalmyr foi o líder absoluto do Panteão, as Ordens de Cavalaria ainda são os grupos de benfeitores organizados mais influentes e com o maior número de adeptos. Seus servos acreditam que devem obedecer às leis sagradas instituídas pelo deus da justiça. Matar inocentes, roubar, mentir e trapacear são pecados. Além do papel como conselheiros espirituais, clérigos e paladinos de Khalmyr também atuam como representantes da lei na maioria dos tribunais do mundo.

As duas principais ordens de cavaleiros de Arton podem ser consideradas irmãs, fundadas há mais de 120 anos por dois notórios clérigos de tempos idos: Arthur Donovan II e Thallen Kholdenn Devendeer: a Ordem da Luz e a Ordem de Khalmyr. Ambas forjam heróis que partem pelo mundo para pregar a fé na justiça e oferecer alento e cura aos que precisam. Mas não são as únicas. Há centenas de outras muito mais modestas espalhadas pelo continente.

Apesar desse lado oficial e burocrático ligados às leis de cada reino, nada impede que seus clérigos e paladinos atuem como aventureiros. Membros geralmente usam mantos na cor azul escuro, trazendo em branco o símbolo sagrado do deus da justiça: uma espada com uma balança sobreposta.

Superkit: Senhor da Guerra

Função: baluarte ou tanque.

Exigências: A5; Patrono.

Algumas pessoas carregam o fardo da liderança, mas nenhuma delas reúne tanta responsabilidade e poder quanto um Senhor da Guerra. Figura de autoridade que age na linha de frente dos combates, ele inspira respeito e lealdade nos comandados, além de ser a fonte de temor dos inimigos. Estratégia e força são suas principais armas. São soldados e generais, a lança e o escudo de exércitos. Quando se movem, levam milhares ao combate.

Batalha de Amarid: você é capaz de encontrar falhas na defesa do oponente. Quando algum oponente utilizar qualquer poder que lhe garanta uma defesa superior (como Invulnerabilidade ou algum poder de kit, por exemplo), você pode gastar 5 PMs e criar uma brecha para um único ataque aliado naquele turno. Esse ataque será um crítico automático que, além de ignorar o poder usado, atingirá o alvo indefeso.

Dia dos Gigantes: quando em batalha contra adversários de escalas superiores, a sua defesa também sobe uma escala, ou duas caso você sacrifique um movimento. Em vez disso, caso prefira mais mobilidade, você pode pagar 2 PMs para receber movimentos extras nesse turno.

Infinita Guerra: a presença de um senhor da guerra no campo de batalha equilibra lutas desiguais. Se desejar, até A personagens de escala inferior a você sobem uma escala, enquanto aqueles que forem de escalas superiores decrescem uma. Nessas condições, você gasta metade dos PMs para ativar quaisquer efeitos, cumulativo com outros poderes. Estes dois efeitos duram até o fim do combate.

General dos Deuses: os deuses estão ao seu lado. Você pode pagar 1 PM para ter acesso a um dos aliados conjurados dos deuses vistos no **Capítulo 6** até o fim do combate. Além disso, em testes de perícia envolvendo seres de patamares superiores, você é considerado de uma escala acima.

Triângulo de Ferro: gastando um movimento, todos os seus Aliados se tornam imunes a medo, natural ou mágico. Além disso, sempre que o Senhor da Guerra estiver Perto da Morte, um número de companheiros seus igual à própria A podem continuar lutando normalmente mesmo se chegarem a 0 PVs e só irão morrer de fato caso rolem 6 em seu Teste de Morte.

Tornando-se um Senhor da Guerra: apenas personagens que já tenham comandado um Aliado-Exército como Líder e que tenham vencido uma grande batalha podem conquistar o posto de Senhor da Guerra.

A Ordem da Luz

Sediada na cidade de Norm, em Bielefeld, a Ordem da Luz é uma das organizações mais conhecidas e respeitadas pelo povo em todo o continente. Composta apenas de cavaleiros da mais alta estirpe, sua seleção rígida exige dos candidatos uma serie de duros testes. Começando como escudeiro, quase sempre aos dez anos, faz-se necessária uma vida inteira de dedicação para aspirar aos mais altos postos.

Poucos cavaleiros são de origem camponesa; a maioria dos membros da Ordem provém de famílias nobres de Arton. Costuma-se dizer na alta sociedade que "uma família de nobres sem pelo menos um membro entre os cavaleiros não é realmente nobre". Infelizmente, jogadas políticas e de influência têm se tornado comuns. Cedendo à pressão de famílias nobres, a Ordem tem aceitado cada vez mais membros da nobreza independente de suas reais qualificações. Isso, aliado à campanha difamatória provinda de Portsmouth, pode levar a outrora orgulhosa Ordem da Luz à ruína.

Nos últimos anos, o turbilhão de acontecimentos envolvendo a Ordem exigiu a interferência pessoal do atual líder, *sir* Alenn Toren Greenfeld, antigo braço direito do fundador Phillip Donovann. Inclusive há relatos da presença de homens infectados pela Tormenta infiltrados em suas colunas. O Cavaleiro está empregando todos os seus esforços para purificar o lugar de todo o mal causado, interferindo pessoalmente sempre que necessário.

Patrono: Ordem da Luz

Exigências: apenas personagens com algum Código de Honra ou Riqueza podem ser adotados como protegidos da Ordem da Luz.

Pedro Netto (pedido nº51009)

Escudeiro: cavaleiros dispõem dos serviços de um escudeiro Aliado. Quando ele agir sob comando (*Manual 3D&T Alpha*, pág.72), considere um bônus de H+2.

Nobre Montaria: os cavaleiros recebem um cavalo de montaria (F1, H2, R1, A0, PdF0; Aceleração) e podem utilizá-lo mesmo sem as perícias necessárias. Caso as possuam, cavalgam com o dobro da velocidade normal.

Olhar de Khalmyr: o cavaleiro recebe do Patrono uma bênção que o torna capaz de saber com certeza se estão mentindo ou não para ele (note que o interlocutor pode realmente acreditar no que está dizendo, mesmo que não seja um fato real).

Sir Orion Drake, General do Exército de Deuses, 57S

Orion Drake foi um cavaleiro da Ordem da Luz, soturno e rígido. Apesar de ter pouco mais de quarenta anos, seus cabelos grisalhos e as rugas no rosto de traços retos — fruto da preocupação constante —, lhe dão uma aparência mais velha. Filho bastardo da nobre *lady* Serina Drake e de um misterioso cavaleiro mascarado conhecido apenas como "Cavaleiro Risonho", foi adotado pela Ordem da Luz após a família cair em desgraça.

Considerando-se indigno, Orion nunca ascendeu na hierarquia da Ordem. Mas os muitos anos de batalhas o prepararam como guerreiro. Tornou-se general do Exército do Reinado e comandou a primeira vitória real contra a Tormenta montado em um deus e usando outro como arma. A ficha a seguir mostra Orion antes da batalha contra a Tormenta, quando ele adquire um Aliado -Exército. Depois, ele se torna Kiodai e se aposenta — um dos mortais mais poderosos que já viveu.

F6 (corte), H6, R6, A9, PdF0; 50 PVs, 30 PMs.

Kits: Cavaleiro do Corvo (camuflagem total e treinamento insano), Cavaleiro da Luz (completo) e Guerreiro (ataque contínuo e crítico automático); Senhor da Guerra (infinita guerra, general dos deuses e triângulo de ferro).

Vantagens: Cavaleiro Nato; Energia Extra, Patrono (Khalmyr), Invisibilidade e Pontos de Vida Extras ×2.

Desvantagens: Código de Honra (Khalmyr), Devoção (matar o Cavaleiro Risonho) e Maldição (sem o braço esquerdo: –1 em testes de H e PdF).

Perícias: Manipulação e Sobrevivência.

Itens Mágicos: armadura mágica (A+4).

Armadura Completa: caso sofra um acerto crítico, Orion pode fazer um teste de A. Se for bem-sucedido, sofre apenas o dano normal.

Ataque Contínuo: caso reduza um oponente a 0 PVs com um ataque, Orion pode imediatamente realizar outro ataque contra um alvo que esteja ao alcance. Ele pode fazer isso por um número de vezes igual à sua F (ou até acabarem os alvos, o que ocorrer primeiro).

Ataque Subjugante: Orion pode optar por gastar 5 PMs antes de efetuar um ataque corpo a corpo. Se conseguir causar dano, o oponente será considerado indefeso contra todos os ataques até o final do turno. Criaturas com R superior à F de Orion são imunes.

Crítico Automático: Orion pode gastar 2 PMs em vez de 1 PE para comprar um crítico automático em seu ataque um número de vezes ao dia igual à própria H.

Camuflagem Total: enquanto não atacar, Orion não pode ser detectado de nenhuma maneira (nem mesmo por Sentidos Especiais). Esse poder só pode ser ativado enquanto ele não estiver sendo visto. Mantê-lo custa 1 PM por turno.

Inspirar Aliados: Orion pode pagar 1 PM para fornecer FA+1 a todos os aliados que puderem ouvi-lo por um número de turnos igual à sua R.

Treinamento Insano: Orion recebe os benefícios da magia Armadura Espiritual (*Manual 3D&T Alpha*, pág. 83). Além disso, para resistir a privações como fome, sede e sono, sua R é dobrada.

Sir Alenn Toren Greenfeld, Sumo Sacerdote de Khalmyr, 48S

Alenn Toren é o símbolo vivo de um momento de transição dentro da Ordem da Luz. É o Alto Comandante e também atual sumo sacerdote de Khalmyr em Arton, mesmo não descendendo de família nobre, tampouco sendo natural de Bielefeld. Pelo contrário, era um chefe bárbaro da União Púrpura.

A vida de Alenn começou a mudar quando se encontrou com Phillipp Donovan, filho do fundador da Ordem. Após uma batalha entre ambos que terminou empatada, tornaram-se amigos. Tornando-se membro da Ordem, destacou-se em batalha, assumindo naturalmente o posto de Alto-Comandante por indicação de Phillip antes desse morrer.

Pedro Netto (pedido nº51009)

Recentemente, após semanas desaparecido, *Sir* Greenfeld retornou trazendo consigo o símbolo sagrado de sumo sacerdote do deus da justiça.

F5 (corte), H5, R8, A6, PdF0; 120 PVs, 80 PMs.

Kits: Bárbaro (nunca indefeso), Cavaleiro da Luz (completo) e Paladino de Khalmyr (arma sagrada); Sumo Sacerdote (corpo consagrado e protegido divino).

Vantagens: Barbarismo; Ataque Especial (*O Justiceiro:* F, II; perigoso e poderoso), Energia Extra II, Paladino, Patrono (Ordem da Luz), Pontos de Vida Extra ×2 e Toque de Energia (químico).

Desvantagens: Código de Honra (Khalmyr) e Inculto (Alenn já recomprou essa desvantagem, por isso não pode mais usar poderes de Bárbaro).

Perícias: Manipulação e Sobrevivência.

Arma Sagrada: com um movimento e 5 PMs, uma das armas (F ou PdF) de Alenn se torna Sagrada (*Manual 3D&T Alpha*, pág. 121) até o fim do combate.

Armadura Completa: caso sofra um acerto crítico, Alenn pode fazer um teste de A. Se for bem-sucedido, sofre apenas o dano normal.

Ataque Subjugante: Alenn pode optar por gastar 5 PMs antes de efetuar um ataque corpo-a-corpo. Se conseguir causar dano, o oponente será considerado indefeso contra todos os ataques até o final do turno. Criaturas com R superior a F de Orion são imunes.

Inspirar Aliados: Alenn pode pagar 1 PM para que todos os aliados que possam ouvi-lo recebam FA+1 por um número de turnos igual à sua R.

Os Cavaleiros de Khalmyr

Bem mais modesta do que a suntuosa Ordem da Luz, a Ordem de Khalmyr está situada na pequena vila de Willen, além da região montanhosa de Lannestull, na costa oeste de Arton. O próprio prédio da sede não passa de um antigo mosteiro abandonado, do qual Thallen se apropriou ao fundar a Ordem.

Thallen continua vivo, apesar de viver em reclusão total há quase trinta anos. O ancião ainda se agarra à vida graças às bênçãos de sua divindade, fazendo dele um dos clérigos mais sábios de Arton. Nenhuma decisão importante é tomada sem seu consentimento. Logo abaixo de Thallen está A Cúpula, formada pelos doze mais poderosos e influentes cavaleiros da Ordem, os quais são responsáveis pela administração do grupo.

Qualquer pessoa honrada que deseje servir aos preceitos do deus da justiça é bem vindo em suas fileiras, mesmo que não provenha de uma família nobre. Isso é de tal forma verdadeiro que a maior parte de seus cavaleiros não passam de camponeses.

O principal guia de conduta dos Cavaleiros de Khalmyr é a Norma; um extenso pergaminho escrito de punho próprio pelo sumo sacerdote Thallen quando da fundação da Ordem, e que reúne os princípios que devem reger a vida de um servo do Deus da Justiça. Esse documento é tão detalhista e completo que não é raro que seja utilizado por paladinos e clérigos não vinculados à Ordem como guia moral e espiritual.

A Norma

Embora o texto da Norma seja intrincado, minucioso e cubra vários tipos de situações, é possível numerar as principais regras de modo um pouco mais simples para facilitar o entendimento.

Um cavaleiro de Khalmyr não deve jamais desobedecer às ordens de um superior. Jamais ignora um pedido de socorro, tampouco julga alguém pela aparência ou pelas posses, mas sim por seus atos e caráter. Para um cavaleiro, a palavra de um nobre ou de um mendigo tem o mesmo peso. Se acusado de um crime, o cavaleiro deve se submeter a um júri comum, como prova de humildade. Talvez por isso, eles jamais devem utilizar itens mágicos, exceto aqueles considerados sagrados. Somente a força concedida pelo deus da justiça é suficiente para que o servo triunfe.

Thallen Kholdenn Devendeer, líder da Ordem de Khalmyr, 30S

Membro de um antigo grupo de aventureiros atuante na parte oeste do Reinado, Thallen Kholdenn Devendeer é, ao lado de Arthur Donovan II, um dos mais conhecidos e lendários heróis de Arton. Após uma difícil, mas bem-sucedida missão, os dois amigos colocaram em prática a ideia de criar ordens de cavalaria dedicadas a Khalmyr. Quando enfim concluíram tal intento, foram abençoados com o título de sumo sacerdotes da Justiça, posto esse que mantiveram por décadas.

Pedro Netto (pedido nº51009)

Thallen perdeu a esposa e o filho em um ataque covarde de um antigo desafeto. Embora após isso ele tenha continuado a liderar a ordem com a mesma firmeza e dedicação de sempre, é fato que nunca se recuperou da perda. Muitos anos mais tarde, quando uma criança foi abandonada nos portões do mosteiro, Thallen deu início a uma reclusão voluntária que perdura até os dias de hoje.

F2 (corte), H4, R1, A3, PdF0; 5 PVs, 45 PMs.

Kits: Cavaleiro de Khalmyr (completo) e Paladino de Khalmyr (completo); Sumo Sacerdote (área de cura, chama da vida e punição divina).

Vantagens: Arcano, Boa Fama, Paladino, Patrono (Ordem dos Cavaleiros de Khalmyr) e Pontos de Magia Extras ×4.

Desvantagens: Código de Honra (Khalmyr e A Norma).

Perícias: Investigação.

Magias Preferidas: 20 PEs em magias diversas ligadas à vida e recuperação, especialmente Cura Mágica e Detecção do Mal.

Arma Sagrada: com um movimento e 5 PMs, uma das armas (F ou PdF) de Thallen se torna Sagrada (*Manual 3D&T Alpha*, pág. 121) até o fim do combate.

Armadura Completa: caso sofra um acerto crítico, Thallen pode fazer um teste de A. Se for bem-sucedido, sofre apenas o dano normal.

Inspirar Aliados: Thallen pode pagar 1 PM para que todos os aliados que possam ouvi-lo recebam FA+1 por um número de turnos igual à sua R.

Magias de Paladino: Thallen pode lançar as magias Cura Mágica e Detectar o Mal, pelo custo normal em Pontos de Magia. Como possui a vantagem Paladino, paga metade do custo normal em PMs para lançá-las e pode usar Sacrifício do Herói.

Manto da Justiça: Thallen pode gastar um movimento e 2 PMs para ganhar um dos seguintes efeitos à sua escolha, por um número de turnos igual à sua R:

- Armadura +1;
- Efeito de lentidão em qualquer adversário que lhe cause dano, fazendo com que ele possa realizar apenas uma ação ou um movimento na rodada seguinte.
- Sucesso automático em testes de R contra magias lançadas por youkai.
- Sucesso automático em testes de R contra magias da escola Espírito.

Patrono: Ordem dos Cavaleiros de Khalmyr

Exigências: apenas personagens com algum Código de Honra podem ser adotados pela Ordem dos Cavaleiros de Khalmyr. Além disso, seus cavaleiros sempre prestam contas de tudo o que recebem, devolvendo e indenizando seu Patrono ao findar de cada aventura.

A Boa e Velha Armadura: apesar de simplória, as armaduras fornecidas pela Ordem são bastante resistentes. Ao utilizá-la, você recebe um bônus de A+1 até o final do combate.

Cavalo de Guerra: um animal pesado, bom para a batalha. É um Aliado que considera R×7 para o cálculo de PVs e R×3 para o de PMs.

Dentro das Normas: em caso de dúvidas quanto à moral da Ordem, o cavaleiro pode consultar o seu exemplar da Norma em busca de iluminação (ou de alguma brecha que seja capaz de explorar). Ele pode dessa forma ignorar um Código de Honra sem sofrer penalidade em PEs uma vez ao dia para cada ponto de R que possua.

Rhumnam, a Espada de Khalmyr

A espada utilizada pelo avatar de Khalmyr, o deus da justiça, já foi considerada a arma mais poderosa de Arton. Um artefato da lei e do bem supremo, empunhada apenas em momentos de extrema necessidade. Khalmyr costuma mantê-la no mundo físico e não em seu reino divino. Os escolhidos para guardá-la são seus filhos, os anões, nas profundezas do reino de Doherimm. Em Arton, raramente você ouvirá que a justiça é cega. Aqui dizemos que ela é "afiada como a espada da justiça".

Recentemente, a deusa Tenebra moldou um plano para espalhar seu culto entre os anões, fazendo-os abraçar as armas de pólvora. Em parte, o plano fracassou. Entretanto, apesar de seus armeiros terem sido expulsos e a própria deusa das trevas não ter conseguido desbancar Khalmyr como divindade principal dos anões, ela deixou uma "lembrança" para o deus da justiça e para a raça como um todo: a transformação de Rhumnam.

Antes, a espada era uma montante reluzente e com brilho prateado, simétrica e com ângulos perfeitos sem qualquer amassado ou arranhão. Hoje, após a intervenção do armeiro Ingram Brassbones, ela foi transformada em uma espécie de espada-pistola. Nada que alude diretamente a Tenebra, não chegou nem mesmo a ser considerado como uma profanação ou uma declaração de guerra. Apenas algo que não pode ser ignorado.

Quando empunhada por alguém com algum Código de Honra, Rhumnam é uma arma +5 tanto em F quanto em PdF, inteligente, capaz de falar todos os idiomas de Arton. Inicialmente, dirigia-se apenas a pessoas com o Código de Honra dos Heróis ou da Honestidade, mas hoje também se comunica com personagens com qualquer outro Código. Ela exala uma forte aura de moralidade: qualquer um a distância corpo a corpo da arma lembra-se a todo instante de todas as injustiças que já cometeu. Personagens com alguma Insanidade grave (de –2 pontos ou mais) ou Dependência sequer conseguem dormir próximos a ela.

Em caso de um ataque bem-sucedido, destrói automaticamente qualquer youkai, morto-vivo, criatura que possua ou seja criada com Magia Negra ou que tenha a perícia Crime até a escala Kiodai sem direito a teste para resistir. Personagens Kami têm direito a um teste de R–6.

A critério do mestre, esse efeito também afeta qualquer criatura culpada de crimes graves, mesmo que não possuam essas características. Entretanto, ela não causa dano contra alvos inocentes. Além disso, garante Resistência à Magia e Invulnerabilidade contra Magia e qualquer ataque realizado por mortos-vivos. Nas mãos de alguém sem um Código de Honra, contudo, ela se torna apenas uma arma +1 comum.

Pedro Netto (pedido nº51009)

Os Libertadores de Valkaria

"Não quero que sejam iguais a mim. Quero que sejam* melhores *que eu!"

— Valkaria para Khalmyr, antes de ser condenada por seus crimes

Durante eras, os deuses que formam o Panteão de Arton coexistiram em relativa harmonia. Foi assim até a Revolta dos Três, quando as divindades Valkaria, Tilliann e Kallyadranoch, o Terceiro, agiram em desacordo com as vontades de todo o Panteão criando os lefeu. Por sua afronta, foram punidos por Khalmyr, o deus da justiça.

O Terceiro foi profundamente sepultado em um ponto remoto de Arton, onde deveria permanecer sem nunca ser lembrado. Tilliann, privado de seus poderes e de sua sanidade, pode ser encontrado vagando como um mendigo louco pela capital do Reinado, Valkaria. E à própria Valkaria, a deusa da ambição, coube o castigo mais peculiar: ela foi transformada em uma estátua.

Condenada a permanecer sozinha em meio à vastidão do continente norte até ser encontrada e salva por seus seguidores, de joelhos, Valkaria esperou. Por séculos. Até que a guerra expulsasse os humanos de Lamnor em direção a ela, onde seus devotos a encontraram e estabeleceram-se. Ergueram aos seus pés uma cidade, batizada com seu nome. A partir da capital, os humanos conquistaram o norte, formando o Reinado.

Havia, porém, um mistério ainda sem solução: os clérigos da deusa Valkaria perdiam seus poderes quando se afastavam demais da estátua que os acolhera. Além disso, a própria Valkaria não era lembrada ou reconhecida além das fronteiras do reino. Apenas um homem conhecia a resposta para esse enigma: Gellen Brighstaff, o sumo sacerdote de Valkaria.

A ele foi confiado o segredo e o verdadeiro destino de sua amada deusa: ela aguardava, com seus braços suplicantes em direção aos céus, pela salvação trazida por seus seguidores. Não era apenas uma estátua. Aquela era Valkaria, prisioneira e indefesa. Em seu interior, encerrado em um semiplano, havia um labirinto mortal. No dia em que esse labirinto fosse vencido, a deusa estaria livre: Valkaria teria sua glória restaurada e voltaria a ser celebrada em toda Arton.

Brighstaff faleceu sem ver seu sonho realizado, mas a informação foi passada adiante para seu sucessor: o novo sumo sacerdote de Valkaria, Hennd Kalamar.

As Lágrimas de Valkaria

No momento de sua condenação, Valkaria tinha certeza de que seria salva por seus filhos humanos e aventureiros um dia. Porém, ainda assim ela sabia que o castigo seria horrível; lágrimas correram sobre sua face e caíram em Arton, na forma de pequenos cristais mágicos. Encontrados por membros da ordem de Valkaria, essas gemas sagradas foram transformadas em pingentes.

Acreditava-se que o único dom das Lágrimas de Valkaria era o de possibilitar que seus clérigos não perdessem seus poderes ao afastarem-se demais da própria deusa. Hennd Kalamar, porém, acabou descobrindo através de uma revelação da deusa que os pingentes eram a chave para conseguir acesso ao terrível desafio.

Pedro Netto (pedido nº51009)

O Labirinto

O labirinto de Valkaria, ao contrário do que alguns acreditavam, não se encontrava fisicamente dentro da estátua. Embora seu tamanho permitisse isso, não haviam túneis ou câmaras em seu interior. Pelo menos não nesse plano de existência. O labirinto era um semiplano, uma dimensão compacta construída com pequenas partes dos reinos dos vinte deuses do panteão.

O Labirinto podia ser alcançado apenas com o uso da magia Teleportação Planar, e ela só funcionava caso três condições fossem satisfeitas: a primeira é que o conjurador da magia fosse um Clérigo de Valkaria e que estivesse de posse de uma Lágrima de Valkaria. A segunda é a de que todos os personagens estivessem tocando a estátua da deusa. Por fim, todos os desafiadores precisavam pertencer à escala Ningen.

Isso acontecia porque o teste se destinava a colocar os salvadores de Valkaria no limite de suas capacidades. Também é a explicação para o fato de que os maiores heróis de Arton nunca puderam ser convocados para formar um grupo para vencer o desafio.

Cada masmorra se apresentava como um ambiente subterrâneo semelhante aos encontrados em seu reino dos deuses característico (veja a seção **Reino dos Deuses** para maiores detalhes). As criaturas que os povoavam, igualmente, tinham alguma relação com a divindade que criou o lugar. Ao findar sua jornada, os heróis encontravam um Guardião, um monstro especialmente poderoso (pertencente à escala Sugoi), guardando o portal para a próxima masmorra. Apenas quando o desafio do Guardião fosse vencido é que um portal se revelava, abrindo passagem para o próximo desafio.

Quando todas as masmorras fossem vencidas (incluindo a masmorra final, construída pela própria Valkaria), os heróis deveriam vencer uma última grande prova — derrotar o avatar de Valkaria. Ao superá-lo, os heróis concluiriam seu objetivo original: mostrar a todo o Panteão que a humanidade fora criada para superar os deuses.

Valkaria, Barda Andarilha do Horizonte, 160Ki

F9 (corte), H10, R12, A9, PdF7 (perfuração); 130 PVs, 130 PMs.

Kits: Andarilha do Horizonte, Barda e Clériga de Valkaria; Libertadora e Avatar (todos completos).

Vantagens: Adaptador, Ataque Especial (*Quebrando Limites:* F, X; dano gigante), Área de Batalha, Arena (ermos), Armadura Suprema, Ataque Múltiplo, Clericato, Energia Extra, Imortal, Magia Elemental, Patrono (Valkaria), Poder Oculto, Pontos de Magia e Vida Extras ×7, Sentidos Especiais (todos) e Superação.

Desvantagens: Código de Honra (gratidão, redenção e Valkaria) e Devoção.

Perícias: Arte, Manipulação e Sobrevivência.

Magias Preferidas: 20 PEs em magias diversas.

Artefatos: *Exploradora:* uma espada longa (F+5, Veloz e Vorpal) que quando empunhada por ela sempre causa dano dobrado; e uma cota de malha (A+5 e Confortável).

Área de Batalha Aprimorada: Valkaria pode usar Área de Batalha por metade do custo em PMs e considera H×2 para todos os efeitos limitados pela H relacionados a ela.

Maestria de Terreno: ela recebe H+2 também para testes de perícias enquanto estiver em sua Arena.

Novos Caminhos: gastando 2 PMs por turno, Valkaria é capaz de alterar sua Arena para a região em que se encontra.

Um Passo Além: Valkaria nunca é considerada surpresa.

Conhecimento de Bardo: sua vida de andanças lhe ensinou um pouco de tudo. Valkaria pode gastar 2 PMs para realizar um teste de qualquer perícia com se a tivesse.

Proteção de Tanna-Toh: caso chegue a 0 PVs, Valkaria é automaticamente bem-sucedida em seu Teste de Morte, ficando Muito Fraca (mas ainda podendo morrer por castigo contínuo).

Coragem Total: Valkaria é imune a medo, inclusive da magia Pânico, mas não contra fobias da desvantagem Insano.

Imunidade contra Ilusões: ela é automaticamente bem-sucedida em testes de R contra magias de Ilusão (mas nem sempre elas permitem testes).

Superação: Valkaria pode gastar PMs para cancelar temporariamente qualquer desvantagem. O custo em PMs por rodada é o mesmo da desvantagem, em pontos.

Artefato: O Desbravador

Antes de ser aprisionada, durante as andanças por Arton e pelos planos, Valkaria adotava a aparência de uma aventureira armada com um mangual, o Desbravador. Quando foi salva de seu cativeiro, a Deusa da Ambição deu o Desbravador como recompensa a seus Libertadores. Desde então, a arma trocou várias vezes de mãos, algumas vezes presenteadas, outras roubada. Não há como saber onde ela está agora. Talvez nas profundezas de uma masmorra, ao lado do corpo de um aventureiro ambicioso demais…

O Desbravador é um mangual +3, Anti-Inimigo contra todas as criaturas, exceto humanos ou devotos da deusa. Torna seu usuário capaz de conjurar livremente as magias Pânico e Cancelamento de Magia equivalente ao gasto de 25 PMs e fornece a vantagem Paralisia. Refletindo o caráter inconstante de sua criadora, com um movimento pode se transformar em outra arma, alterando seu dano para corte, esmagamento ou perfuração.

O Mundo Pós-Libertação

Mesmo com a deusa livre, o colosso de pedra permaneceu onde sempre esteve — um presente da deusa para seu povo, como se acreditava desde o início. Suas qualidades especiais permanecem inalteradas (como o território santificado sob a estátua e a bênção para os devotos que a tocam). No entanto, o Labirinto deixou de existir, e os meios antes empregados para alcançá-lo não funcionam mais.

Pedro Netto (pedido nº51009)

As antigas limitações impostas aos servos da deusa se foram. Seus poderes agora funcionam normalmente além das fronteiras de Deheon. A notícia da libertação de Valkaria espalhou-se rapidamente entre os membros da ordem. Grandes comemorações foram realizadas aos pés da estátua, reunindo milhares de participantes. Expedições partiram para levar a palavra da deusa até outros reinos, onde ela voltou a ser lembrada. Seus clérigos e paladinos, exultantes, comandaram a construção de templos em terras distantes — quase todos adornados com réplicas menores da estátua principal.

A deusa voltou a residir no Calabouço do Desafio, seu lar no reino de Odisseia — mas, levando em conta sua natureza inconstante, não é provável que permaneça ali durante muito tempo! Na verdade, os poucos que viram a deusa pessoalmente (ou seu avatar) desde sua libertação dizem que ela adotou sua antiga aparência: não mais uma donzela pedindo por ajuda, ela agora usa os trajes práticos de uma viajante. Uma aventureira.

Superkit: Libertador de Valkaria

Exigência: Adaptador e Poder Oculto; Escala Sugoi ou superior; montaria.

Função: baluarte ou dominante.

Formada logo após a libertação de Valkaria, a Ordem dos Libertadores é composta por numerosos clérigos, paladinos e outros devotos, empenhados em trazer sua amada deusa de volta ao coração da humanidade. Eles fazem isso realizando atos corajosos, protegendo inocentes, destruindo ameaças — enfim, agindo como verdadeiros heróis aventureiros. Para eles, nenhuma façanha é difícil demais, nenhum monstro ou vilão é perigoso demais. Acima de todos os cavaleiros, estão os Libertadores, os líderes da nova Ordem.

Autoconfiança: um libertador de Valkaria simplesmente não acredita que possa ser derrotado. Ele soma sua R a todos os testes que realiza, inclusive, para cálculo de FA ou FD. Além disso, é automaticamente bem-sucedido em quaisquer testes de R que realizar contra personagens cuja R seja menor que a dele.

Desafiar o Perigo: quanto mais perigoso o oponente, maior é a confiança de um Libertador em vencê-lo. Ao entrar em combate, você pode exigir que o oponente realize um teste de R com um redutor igual à escala à qual o Libertador pertence (–2 para Sugoi, –3 para Kiodai...). Se falhar, ele se tornará Indefeso contra todos os ataques que receber dentro de um número de turnos igual à R do Libertador.

Explodir o Poder: você gasta apenas um movimento para ativar todo o Poder Oculto, independente de quanto aumente suas características, pagando apenas metade dos PMs por isso.

Habilidade de Herói: por 2 PMs, você dobra sua Habilidade para realizar testes diversos de natureza heroica até o fim do combate (como saltar sobre um abismo, lutar em cima de um cavalo ou realizar proezas nessa linha), exceto para o cálculo de FA e FD.

Inspirar Bravura: graças à sua coragem e atitude positiva, você inspira a todos com sua bravura. Após um turno de combate, todos os aliados que lutarem dentro da linha de visão recebem um bônus final em FA/FD igual à R do Libertador, além de um acréscimo do mesmo valor aos PVs e PMs totais.

Tornando-se um Libertador de Valkaria: há duas formas de tornar-se um Libertador de Valkaria: a primeira é libertando Valkaria, aventurando-se através de suas masmorras e recebendo o poder da mãos da deusa. A outra é ser treinado por um dos Libertadores Originais. Na verdade, você não escolhe ser um Libertador. Eles é que escolhem você. Sua coragem e perseverança diante do perigo serão avaliados constantemente durante toda a campanha. Ao fim dessa, um dos Libertadores o convidará a visitá-los na Torre dos Libertadores, desaparecendo misteriosamente em seguida. Descobrir onde a tal Torre fica cabe a você…

A Torre dos Libertadores

Há inúmeras histórias sobre a passagem da Torre dos Libertadores por diversas localidades artonianas. Trata-se de um suntuoso castelo, construído magicamente por Valkaria como prêmio por sua Libertação sobre uma ilha flutuante (semelhante a Vectora, inclusive no que diz respeito a seu campo de gravitação). É a base de operações dos Libertadores de Valkaria, capaz de viajar livremente entre os planos, vagando de um canto a outro de Arton levando os poderosos heróis consigo. Os membros da Torre auxiliam àqueles que necessitam de ajuda, mas raramente irão resolver todos os problemas de um lugar. Eles preferem, isso sim, incentivar e ajudar a população local a tomar as rédeas da situação e lutar por si própria contra suas dificuldades.

Pedro Netto (pedido nº51009)

Contra Arsenal

"NÃO ESPERE QUE OS PODEROSOS FAÇAM O SEU TRABALHO."

— Mestre Arsenal, para um aventureiro

Essa foi a guerra de um homem contra o mundo.

Pouco se sabe sobre Mestre Arsenal, o infame clérigo da guerra. Diz a lenda que veio de uma terra arrasada por um conflito global, onde ergueu-se triunfante como o último sobrevivente. Como recompensa, foi trazido até Arton pelo próprio deus da guerra, onde poderia continuar pregando sua doutrina de batalha e destruição. Isso, claro, é apenas uma lenda. A realidade pode ser pior.

Por muito tempo, tomou-se Arsenal como um simples colecionador compulsivo de artefatos e armas mágicas. De fato, por anos perseguiu tais peças com obsessão. Quando possível, adquiria itens através de compra ou troca honesta; sua riqueza é vasta e suas propostas generosas, realizadas através de mensageiros e raramente recusadas. Mas, quando tal coisa não acontecia, "acidentes" desagradáveis podiam acontecer. Ninguém nunca soube o real objetivo dessa busca. Hoje, nos parece evidente.

Quando chegou a Arton, Arsenal trouxe consigo uma fantástica máquina de combate, um colosso metálico chamado Kishin. Praticamente nada em Arton é adversário contra esse gigante de ferro. Danificado após a última batalha, o monstro repousa inerte nas distantes Montanhas Sanguinárias, servindo como base de operações para o vilão. Sem recursos técnicos para os reparos, Arsenal veio restaurando sua máquina pouco a pouco, usando itens mágicos como peças de reposição.

Quase duas décadas se passaram e enfim o momento chegou. O colosso marchou rumo ao coração do Reinado, para mergulhar as nações em guerra eterna, com Arsenal como supremo comandante e Keenn como senhor da criação.

Coridrian, a Esperança do Reinado

Coridrian, a cidade situada no reino de Wynlla, é conhecida nos meios arcanos como a Capital dos Golens. Agora, essa grande cidade de artífices pode tornar-se decisiva para a segurança de todos os reinos do mundo. A economia de Coridrian é baseada no comércio de partes mecânicas para construtos. O que poucos até então sabiam era que toda Coridrian era um gigantesco construto, um projeto de engenharia sem igual preparado há tempos para enfrentar a ameaça de Mestre Arsenal.

Devido à urgência, tratados importantes foram firmados às pressas entre Wynlla e o reino-capital Deheon: grande parte da economia do Reinado foi deslocada para o Reino da Magia, destinados a melhorar e reforçar a máquina de guerra. Aventureiros têm sido mobilizados para vasculhar o mundo em busca de itens mágicos poderosos, necessários para a ativação do colosso, ao mesmo tempo em que tentam deter os agentes do vilão.

O momento da batalha de gigantes está cada vez mais próximo.

Pedro Netto (pedido nº51009)

A Campanha Contra Arsenal

Arsenal preparou-se por anos para a batalha de sua vida, e da mesma forma, seus jogadores deverão se esforçar muito para lograr os planos do vilão. Ao invés de uma simples aventura, Contra-Arsenal é uma campanha em si própria, que inicia no patamar Heroico e avança até a batalha dos colossos gigantes Kishin e Coridrian em escala Kiodai, culminando com a luta dos personagens jogadores contra Mestre Arsenal em pessoa.

O início de sua campanha se dará através de contratos provindos dos regentes de diversos reinos, coordenados por Marla Theuderulf, membro do Conselho de governantes de Wynlla, que está encabeçando o projeto, forjando alianças, reunindo recursos e administrando as equipes. Normalmente envolve a recuperação de itens mágicos importantes, a conquista de conhecimentos arcanos necessários ou a escolta de artífices famosos e que estão sendo perseguidos pelos clérigos de Keenn em nome de Arsenal.

Após a terrível luta, ambos os construtos (e quase tudo por onde lutaram) estarão severamente danificados, e não poderão ser colocados em atividade tão cedo facilmente. Porém, a tecnologia arcana utilizada por eles tornou-se relativamente conhecida, e o surgimento de versões menores (ainda assim, impressionantes) de Colossos se tornarão mais comuns após o episódio.

O Colosso Coridrian

Revelando ser em grande parte a própria cidade Coridrian, o colosso é realmente gigantesco, maior que qualquer castelo ou fortaleza já construída por humanos. De seu lado exterior, o corpanzil é repleto de plataformas, passarelas e escadarias: foi projetado para transportar um exército inteiro, que lutará a bordo — como soldados em um navio. Cinco pilotos são necessários para pilotar o Coridrian ao mesmo tempo, ao passo que o Kishin é pilotado apenas por Arsenal. Isso se dá pelo motivo do construto do Reinado ser mais rústico, necessitando de muitos comandos individuais para realizar tarefas.

Cada piloto fica alojado em uma cabine no interior do Colosso, repleto de alavancas, manches, pedais, cristais e manivelas. Para pilotá-lo, os personagens deverão passar por treinamento prévio de, no mínimo, uma semana (ou um dia, caso tenham a vantagem Memória Expandida) e pagar o custo de 3 PEs para aquisição da especialização Pilotagem, de Máquinas, caso ainda não a possua. Manobras simples (como andar, correr ou aplicar golpes que não tenham custo em PMs) não demandam testes de perícia. Contudo, movimentos mais complexos ou manobras como Ataques e Tiros Múltiplos são passíveis de penalidades de acordo com a complexidade.

Os controles do colosso são baseados nas próprias características dos pilotos por meios mágicos. Graças às Gemas de Sangue (veja adiante), todos ficam imediatamente sob efeito da vantagem Ligação Natural e, após treinados pelos escolhidos de Marla, recebem a vantagem Aliado Gigante (pág. 58). Pela natureza única e tamanho espetacular, o Colosso causa dano em escala Kiodai, mesmo que os pilotos pertençam a escalas distintas.

Em seu turno, cada um dos personagens utilizará individualmente as regras de Comando de Aliado (pág. 72 do *Manual 3D&T Alpha*). Porém, sua característica de controle será aquela pela qual o personagem tornou-se responsável, não necessariamente Habilidade. Assim, um personagem irá realizar testes de F para efetuar ataques ou realizar esforço, outro será o responsável pelo controle da Armadura, um terceiro pela Resistência… e assim por diante. Apenas o piloto principal utilizará H para comandar, inclusive para cálculos de FA e FD.

Eu Quero um Desses!

Todos nós queremos! Porém, colossos são caríssimos, demandam manutenção e cuidados únicos, além de peças e itens mágicos que não podem ser facilmente fabricados. O superkit Colosso de Aço é destinado para personagens construtos. Porém, caso o mestre queira incluir a possibilidade de utilizá-los como Aliados dos personagens, pode ser conquistados através de Patronos ou em campanha com a vantagem Aliado Gigante.

Superkit: Colosso de Aço

Exigências: apenas Construtos; Gema de Sangue (veja abaixo); escala Sugoi ou superior.

Função: tanque.

Colossos são o estágio final que qualquer construto mágico é capaz de alcançar em Arton. Eles estão no ápice daquilo que um artífice construtor de golens é capaz de almejar e de fato são verdadeiras obras-primas de engenharia e magia. Grandes como torres, seu poder os torna capazes de enfrentar até mesmo dragões e deuses menores. Um Colosso de Aço será sempre impressionante e mortal.

Gema de Sangue (2 pontos): todo Colosso possui em seu interior um cristal criado através de magia, em formato de esfera e que recebe uma gota do sangue do piloto, transformando-se no vínculo entre ambos. A Gema garante as vantagens Aliado, Parceiro e Ligação Natural, além da desvantagem Ponto Fraco (a própria gema).

Manutenção de Blindagem: um Colosso pode alterar a proporção entre PVs e PMs que possui, sempre considerando um total de R×10 (R×6 PVs e R×4 PMs, por exemplo). Além disso, se desejar, ele pode sacrificar alguns desses multiplicadores em prol de maior agilidade. Dessa forma, adotar R×4 para cálculo de PVs/PMs garantiria um bônus de +2 em iniciativa e esquivas. Todo Colosso deve possuir, no mínimo, R×1 PVs e PMs.

Armadura Obra-Prima: um Colosso pode ser Invulnerável a algum tipo de dano Físico, ou trocar esse bônus para Invulnerabilidade a um tipo de dano por Energia e receber Armadura Extra contra todos os demais. Além disso, são capazes de anular críticos com um teste normal de A.

Arma Gigante: Colossos são capazes de portar armas muito maiores do que o normal. Ataque Especial: Dano Gigante custa apenas 1 ponto para eles. Além disso, todos os seus ataques estão sujeitos a provocar Ondas de Choque — afetando, inclusive, personagens da mesma escala com dano igual a F ou PdF.

Pedro Netto (pedido nº51009)

Morte dos Céus: gastando um movimento e 5 PMs, um Colosso é capaz de saltar sobre sua vítima, vencendo uma distância máxima igual à sua H×10 metros instantaneamente, atingindo-a como se estivesse surpresa (*Manual 3D&T Alpha*, pág. 71). A chance de um crítico nessas condições é de 50% (4, 5 ou 6 em 1d).

Terremoto: devido ao tamanho exagerado, Colossos causam a cada passo os efeitos mínimos da magia Terremoto (*Manual 3D&T Alpha*, pág. 113), sem qualquer custo em PMs, uma vez por turno em todos os alvos de escalas inferiores que estiverem à distância corpo a corpo. Caso deseje, ele pode aplicar um poderoso golpe contra o solo, pagando PMs para efeitos mais devastadores (por exemplo, 4d+8 para 4 PMs).

Tornando-se um Colosso de Aço: construtos que desejem se transformar em um Colosso deverão passar pelas mãos de um artífice especializado, encontrados apenas na cidade de Coridrian, em Wynlla. O custo para a transformação fica em torno de 100 PEs, além de 1d semanas de trabalho. Contudo, esses pontos não precisam partir do próprio construto, podendo ser conquistados através de contatos ou negociação com inúmeras organizações ou personagens ao longo da campanha.

Colosso Coridrian, Mecha Colosso de Aço, 65 Ki

F10, H0, R8, A8, PdF9; 40 PVs, 40 PMs.

Kits: Colosso de Aço (armadura obra-prima: Físico, arma gigante e terremoto).

Vantagens: Mecha; Adaptador, Ataque Especial (F, IV; dano gigante), Ataque Múltiplo, Forma Alternativa (cidade de Coridrian), Golpe Final, Gema de Sangue e Toque de Energia.

Algo "Um Pouco" Menor

Coridrian representou um avanço espetacular na construção e manutenção de mechas de batalha e hoje tais tecnologias estão difundidas em várias partes de Arton. Mechas em escala Ningen são considerados Restritos (consulte o *Manual 3D&T Alpha* na pág. 123 para mais detalhes) e podem ser adotados normalmente como personagens jogadores ou Aliados. Já mechas Sugoi são Raros. A maneira mais simples de conquistá-los é através de um Aliado Gigante.

Em ambos os casos, utilizando-se da vantagem Parceiro, eles podem funcionar como uma armadura de batalha ou robô gigante de combate. Devido a natureza mágica de Arton, eles podem ser construídos com praticamente qualquer coisa. Desde um golem arbóreo de madeira animado por magia até um complicado (e de durabilidade duvidosa) robô mecânico goblinoide.

Kishin, a Fortaleza de Arsenal

Por muito tempo, nas Montanhas Sanguinárias, a colossal forma metálica de um gigante adormecido podia ser vista. É um Kishin, uma máquina de guerra humanoide trazida a esse mundo por Mestre Arsenal — e que, danificado demais para funcionar, lhe servia como quartel-general. Muitos sabem sobre sua existência e alguns aventureiros até mesmo tentaram explorar suas entranhas, mas trouxeram de volta muito mais perguntas que respostas.

De pé, a monstruosa máquina ultrapassa os 500 metros de altura. Ficou anos recostada em uma montanha, tal como um gigante de pedra em seu trono rochoso. Logo após sua chegada, o Kishin permaneceu inacessível até mesmo para o próprio Arsenal (que, devido a uma turbulência durante o transporte mágico que o trouxe a Arton, caiu em Galrasia e foi salvo por uma dríade chamada Momiji). Desde que conseguiu reavê-lo, o vilão tem trabalhado incansavelmente para recuperar as peças destruídas durante a guerra final de seu mundo para poder marchar novamente. Feito que, enfim, conseguiu.

Kishin, Mecha Colosso de Aço, 75Ki

F10 (corte), H0, R10, A10, PdF10 (fogo); 70 PVs, 40 PMs.

Kits: Colosso de Aço (completo).

Vantagens: Mecha; Ataque Especial (PdF, IV; dano gigante), Gema de Sangue e Regeneração e Tiro Carregável.

Matando Robôs Gigantes

Você e seus jogadores podem optar por enfrentar o próprio Kishin no braço em vez de pilotar algum outro Colosso contra ele. Dependendo da escala em que vocês estiverem jogando, isso não é apenas perfeitamente possível como até mesmo esperado. Infelizmente para os heróis, as partes mais vulneráveis de um Colosso nunca estão abaixo de sua cintura. Por isso, a principal dificuldade em enfrentar uma criatura desse tamanho é alcançar o topo. As formas mais usuais são a vantagem ou a magia Voo, a especialização Escalada, de Esporte ou Sobrevivência. Alpinismo também vale. Não tem problema se a montanha estiver se movendo pra lá e pra cá…

Pedro Netto (pedido nº51009)

Se possuírem ou estiverem sob efeito de qualquer uma delas, os jogadores da escala Sugoi ou superior poderão adquirir e usar as manobras de combate listadas a seguir. Para tanto você também deve possuir a vantagem Técnica de Luta (pág. 75). Com um porém: elas quase sempre serão específicas para lutar contra criaturas gigantes e não surtem efeito em oponentes de tamanho normal mesmo que estejam na mesma escala (por motivos facilmente identificáveis). A exceção para essa limitação são personagens que alcancem a escala Kami. Quem sou eu para dizer o que um deus pode ou não fazer!

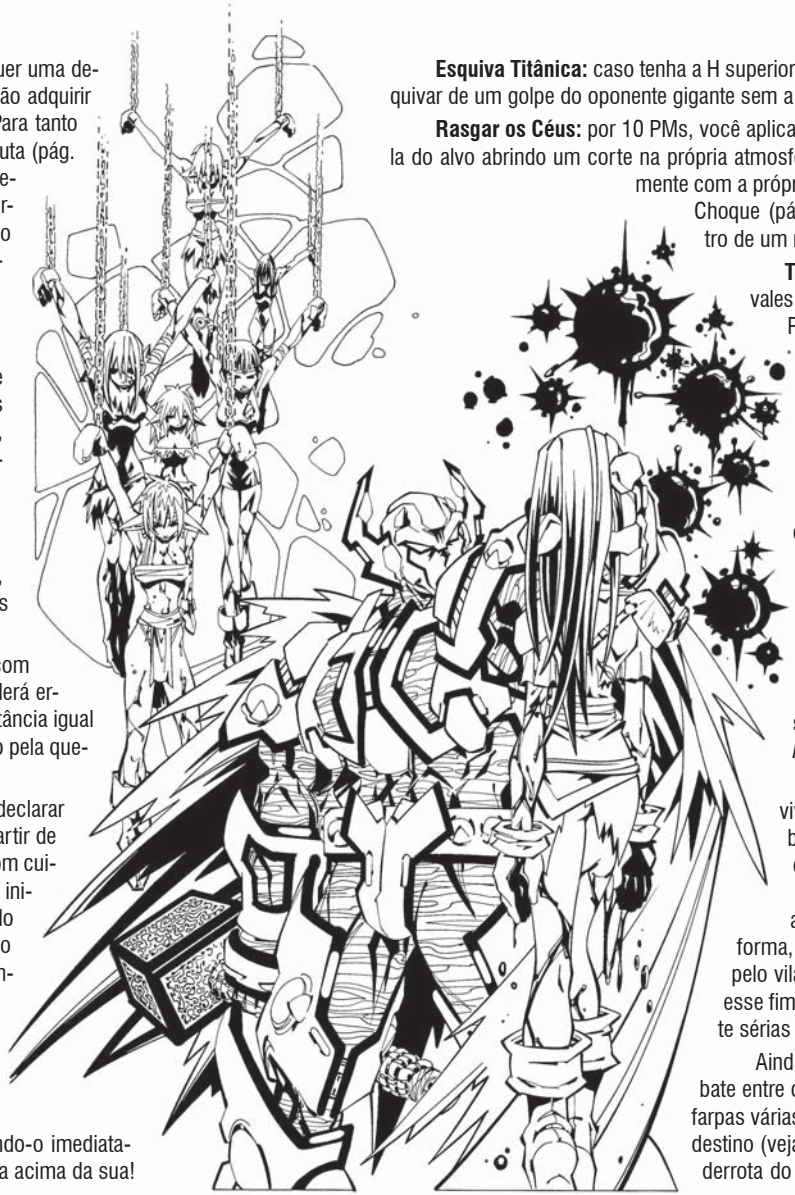
Ataque Debilitante: faça um ataque que cause dano. Imediatamente após, você pode pagar 5 PMs para obrigar o alvo a fazer um teste de A. Se ele falhar, você terá neutralizado alguma vantagem ou característica do alvo até o final daquele turno.

Ataque Localizado: caso consiga um acerto crítico, você pode pagar 3 PMs para encontrar um ponto vulnerável do corpo do gigante. A partir dali, ele passará a ter um Ponto Fraco em relação aos seus ataques até o fim da batalha.

Arremesso: com um teste bem-sucedido de F com redutor de –5 por diferença de escala, seu herói poderá erguer o oponente gigante e arremessá-lo por uma distância igual à própria F×10, em metros. O inimigo irá sofrer dano pela queda (*Manual 3D&T Alpha*, pág. 69).

Câmera Lenta: você pode gastar 5 PMs para declarar que a sua ação será realizada em câmera lenta. A partir de então, pelo resto do combate você pode descrever com cuidado tudo aquilo que pretende realizar contra os seus inimigos. Em regras, você adianta H turnos seus, agindo por todos eles simultaneamente em um só (e deixando de agir nos próximos), enquanto os outros combatentes observam assustados à sua explosão de fúria!

Derrubar Montanhas: um objeto irremovível contra uma força irrefreável! Caso a manobra Arremesso tenha sido bem-sucedida no turno anterior, o personagem que o efetuou pode gastar 5 PMs nesse turno para cair sobre o oponente, jogando-o imediatamente contra o solo e causando dano em uma escala acima da sua!



Esquiva Titânica: caso tenha a H superior à do atacante, por 5 PMs, você pode se esquivar de um golpe do oponente gigante sem a necessidade de testes.

Rasgar os Céus: por 10 PMs, você aplica um único ataque cortante na mesma escala do alvo abrindo um corte na própria atmosfera! O oponente poderá absorvê-lo normalmente com a própria FD, mas, no próximo turno, uma Onda de Choque (pág. 56) atingirá todos os personagens dentro de um raio de 100 metros.

Trovão!: seus golpes poderosos ecoam pelos vales próximos como uma verdadeira tempestade! Por 2 PMs por ataque, além do dano normal, cada um de seus golpes também causa 1d de dano adicional elétrico (não multiplicado pela escala).

A Vitória Definitiva

Todos os artífices de Coridrian, além da própria Marla lembrarão continuamente aos heróis que, apesar de seus esforços, o Colosso é tecnologicamente inferior à fortaleza móvel de Arsenal, e por isso a batalha será muito complicada a não ser que os aventureiros disponham de Pontos de Experiência para adquirir efeitos diversos durante a batalha (vistos na pág. 142 do *Manual 3D&T Alpha*).

Esses pontos representam as aventuras vividas anteriormente por eles. A cada missão bem-sucedida jogada pelos heróis durante a campanha Contra-Arsenal, eles irão receber +1 PE adicional que poderão guardar para a batalha final contra o Kishin. Da mesma forma, caso seus planos tenham sido frustrados pelo vilão ou seus seguidores, nenhum ponto para esse fim será recebido (e as coisas ficarão realmente sérias para todos os artonianos).

Ainda, não é necessário que apenas um combate entre os dois Colossos ocorra. Eles podem trocar farpas várias vezes durante a viagem de Arsenal até seu destino (veja **O Avanço do Tirano**, adiante). No caso de derrota do Colosso, ele pode ser consertado às pres-

Pedro Netto (pedido nº51009)

sas pelos artífices que estiverem acompanhando seu avanço. Porém, devido à enormidade dos danos, após a primeira derrota ele adquire a desvantagem Ponto Fraco (recupera apenas metade dos PVs por conserto), além de um redutor de –1 em R (que afeta inclusive seus PVs). O Kishin, infelizmente, necessita apenas de um dia para recuperar todos os seus PVs (devido à Regeneração) e estará apto a marchar novamente, a não ser que seja definitivamente destruído através de Colapso Total.

O Avanço do Tirano

Em dado momento, o colosso de Arsenal irá se erguer das Montanhas Sanguinárias e começar a marchar sobre Arton. Caso os heróis demorem demais para agir ou derrotar definitivamente o Kishin (seja devido a algum atraso provocado por uma aventura inesperada, seja devido a alguma sabotagem promovida por clérigos de Keenn), ele irá seguir em uma linha que parte das montanhas, passando por Trebuck, Sambúrdia (inclusive sua capital), Nova Ghondriann, Salistick (inclusive a capital) e Yuden (onde não causa danos, sendo idolatrado enquanto marcha através dos campos) até alcançar Deheon.

Ele viaja cerca de cem quilômetros por dia, parando sempre que encontrar alguma cidade, exército de algum reino ou o Colosso de Coridrian em seu caminho para pisoteá-los, o que consome um dia inteiro, aproximadamente (ou mais, no caso de cidades grandes como Tyros e Yuton). Seu alvo final é a capital do Reinado, Valkaria. Se não sofrer resistência, alcançará a capital dentro de sessenta dias.

Se os heróis forem negligentes ao ponto de permitir tamanho avanço, será tarde demais para impedir que Arsenal destrua o centro da civilização artoniana. Mesmo que a batalha com o Colosso de Coridriann ocorra na Capital-Imperial (o que iria causar ainda mais estragos), Arsenal terá vencido e a guerra irá tomar conta de todo o continente, destruindo toda a civilização e mergulhando o mundo no caos.

Enfrentando Mestre Arsenal

Após seus heróis terem derrotado e derrubado o Kishin (pelo menos esperamos que tenham conseguido isso, pelo bem de Arton), chegará a hora do combate final da campanha: enfrentar Mestre Arsenal em pessoa, invadindo o Kishin tombado (e derrotando seus asseclas e servos pelo caminho). Essa será a luta final do primeiro e maior vilão de *Tormenta*, por isso, vale lembrar: Arsenal é um gênio da estratégia e estará preparado para essa luta (veja **Táticas** para algumas ideias).

Ele não será pego desprevenido pelos heróis. Porém, reconhece suas capacidades por terem arruinado seus planos e estará disposto a trocar algumas palavras com todos antes da luta, explicando seus motivos ou um pouco de sua vaga história. É impossível convencê-lo a desistir, e muito menos a render-se. Ele é, acima de tudo, um guerreiro orgulhoso, e agirá de tal forma nesse combate.

Provavelmente, a luta contra o próprio Arsenal será muito mais terrível para seu grupo do que enfrentar o Kishin! Mas não importa, espera-se exatamente que essa seja uma luta muito difícil... inclusive que haja algumas baixas entre os personagens jogadores. Afinal, é a queda de um dos maiores vilões do mundo.

Mestre Arsenal, Guerreiro Sumo Sacerdote de Keenn, 95S

F5, H7, R7, A7, PdF7; 70 PVs, 124 PMs.

Kits: Clérigo de Keenn (conjurar arma, coragem total e sangue de ferro) e Guerreiro (completo); Sumo Sacerdote (chama da vida, corpo consagrado e punição divina).

Vantagens: Ataque Especial (Digno Triturador: F, IX; poderoso), Ataque Múltiplo, Clericato e Patrono (Keenn), Energia Extra II, Magia Branca e Elemental, Pontos de Magia Extras ×3, Riqueza, Teleporte e Voo.

Desvantagens: Código de Honra (Keenn), Devoção (obter armas mágicas) e Má Fama.

Perícias: Crime e Máquinas.

Magias Preferidas: 20 PEs em magias, entre elas Soco de Arsenal. Ele também está preparado com as magias A Resistência de Helena, A Retribuição de Wynna e Invulnerabilidade (PdF) presas a ele através de Permanência.

Itens: Martelo do Trovão (F+5) e Armadura de Invulnerabilidade (força); Anéis de Anulação ×4 (variável).

Armadura Completa: caso sofra um acerto crítico, Arsenal pode fazer um teste de A. Se for bem-sucedido, sofre apenas o dano normal.

Ataque Contínuo: caso reduza um oponente a 0 PVs com um ataque, Arsenal pode imediatamente realizar outro ataque contra um alvo que esteja ao alcance. Ele pode fazer isso um número de vezes por turno igual à sua F (ou até acabarem os alvos, o que ocorrer primeiro).

Crítico Automático: Arsenal pode gastar 2 PMs em vez de 1 PE para comprar um crítico automático em seu ataque um número de vezes ao dia igual à própria H.

Conjurar Arma: com um movimento, Arsenal pode invocar uma arma qualquer à sua escolha, com o mesmo efeito da vantagem Adaptador.

Coragem Total: Arsenal é imune a medo, inclusive da magia Pânico, mas não contra fobias da desvantagem Insano.

Sangue de Ferro: com um movimento e 5 PMs, Arsenal pode transformar o próprio sangue em ferro, recebendo F+2 e A+2. Esse efeito dura um número de turnos igual à sua Força (após o ajuste).

Pedro Netto (pedido nº51009)

Táticas

Caso qualquer personagem dê início ao confronto, as palavras darão lugar ao aço. Isso vale inclusive para qualquer movimento daqueles com Aparência Inofensiva; já que Arsenal já recebeu relatos de suas lutas anteriores através de emissários. Pelo mesmo motivo, ele dispõe de quatro Anéis de Anulação (*Manual 3D&T Alpha*, pág. 122) para as quatro principais e mais fortes magias dos personagens jogadores e terá personalizado seu dano para ultrapassar qualquer Armadura Extra ou Invulnerabilidade que o Tanque da equipe talvez possua.

Seu primeiro ataque será um Ataque Especial IX Poderoso (que aumenta sua F para 28) com Crítico Automático (FA 97!) contra o Baluarte da equipe, tentando tirá-lo rapidamente da jogada. Depois, irá invocar Sangue de Ferro (que para ele dura 12 turnos) e se não for impedido, irá continuar derrubando cada oponente mais fraco ou vulnerável em combate corpo a corpo (especialmente aqueles que demonstrem ser capazes de usar Cancelamento de Magia em seus efeitos permanentes) antes de dar a devida atenção aos personagens com maiores características em A ou F.

Se, em qualquer momento, algum personagem se encontrar Perto da Morte, Arsenal irá concentrar seus ataques nele usando Ataque Múltiplo, procurando acabar com o mesmo em definitivo (através de Castigo Contínuo). Caso um dos oponentes esteja utilizando-se de qualquer manobra que necessite de concentração ou de um movimento para ativar, ele será foco de um ataque da magia O Soco de Arsenal (*Manual 3D&T Alpha*, pág. 111), arremessando o mesmo para longe e anulando a manobra.

Por fim, caso receba uma quantidade de dano muito alta (que o deixe com menos da metade de seus PVs totais), ele irá se afastar com Teleporte e gastar um turno para invocar Energia Extra (lembrando que por ser um sumo sacerdote, ele recupera por rodada uma quantidade de PVs igual à sua própria R).

O Fim?

Essa aventura não tem um "final oficial". Tudo vai depender de onde (e se) seus jogadores conseguiram vencer Mestre Arsenal. De qualquer maneira, Arton terá mudado significativamente após a guerra, e os heróis se tornarão conhecidos e respeitados em todo o mundo. Quanto ao próprio Mestre Arsenal, ele irá lutar até a morte caso considere que os heróis sejam dignos de seu último desafio (ou fugir para traçar seus planos de vingança um outro dia).

Em ambos os casos, ele irá perder seu posto como sumo sacerdote de Keenn, que pode ser assumido por um dos jogadores (caso um deles seja um clérigo da guerra) ou por aquela que mais lutou em prol dos planos do vilão, a clériga Kelandra Elmheart, alta clériga de Keenn e conselheira de guerra do reino de Deheon.

Áreas de Tormenta

"Eles estão ridicularizando os deuses. Zombam deles enquanto exaltam seu próprio poder."

— Shantall, membro da Companhia Rubra

Bem-vindo ao inferno!

A maior ameaça que já passou pelo mundo de Arton, a Tormenta é uma tempestade assassina que vem desafiando a sanidade das maiores mentes desse mundo há mais de duas décadas. Apenas os grandes dentre os heróis ousam entrar numa área de Tormenta -— e poucos voltam com vida. Menos ainda com sua sanidade intacta, pois a Tormenta corrói a mente e a alma, reduzindo suas vítimas a paródias de si próprias.

A Origem da Tormenta

Até bem pouco tempo atrás, quase ninguém em Arton conhecia esse fato, mas os vintes deuses que compõem o Panteão artoniano nem sempre foram os mesmos. O incidente que teria levado os deuses a criar os Rubis da Virtude foi um golpe tramado por três deles: Valkaria, Tilliann e Kallyadranoch. Juntos, eles criaram uma nova raça para povoar um universo oco e vazio, além de Arton e da própria realidade em que viviam. Eles criaram aquilo que viria a se tornar a Tormenta.

Tilliann lhes deu a criatividade e a curiosidade em busca do saber. Valkaria os imbuiu com o fogo e a ambição humanas. Por fim, o deus dos dragões Kallyadranoch os presenteou com o poder, tornando-os uma raça nova: sem limites e sem controle. Eram os lefeu. Em pouco tempo, um piscar de olhos para os padrões divinos, essas criaturas já haviam dominado tudo em seu universo. Haviam derrotado e incorporado cada faceta daquela realidade — desde a morte até o tempo. Era apenas questão de tempo até ameaçarem Arton.

Foi a essa altura que o restante do Panteão tomou conhecimento do crime dos três. E por Khalmyr foram punidos. Valkaria teve a pena mais branda; apesar de transformada em pedra, foi permitido a ela conservar seu posto como deusa e ser lembrada e louvada por seus seguidores — ainda que apenas no entorno da cidade com seu nome. Tilliann e Kallyadranoch não tiveram tanta sorte: foram aprisionados em Arton e expulsos do Panteão. Além disso, por eras, nenhum mortal conseguiria sequer lembrar de suas existências.

Até muito recentemente, com o regresso dos lefeu na ilha de Tamu-ra.

O Terror que vem do Céu

Após os acontecimentos da Revolta dos Três, o restante do Panteão exterminou totalmente os lefeu. A Anticriação foi inclusive isolada de Arton e toda e qualquer lembrança do episódio foi apagada, pois a mera lembrança de um deus tinha poder. Todo o episódio foi

Pedro Netto (pedido nº51009)

Pedro Netto (pedido nº51009)

dado por encerrado e esquecido. E assim deveria ter sido para sempre. Porém, a semente do mal já estava lançada, e uma raça de garra e vontade infinitas não podia ser facilmente dizimada, mesmo por deuses. Eles ressurgiram. Sem memórias de sua gênese, sem quaisquer vestígios do domínio total que outrora tiveram, mas eles resistiram. E voltaram a dominar tudo até que não existisse mais nada para absorver. Não havia mais para onde evoluir. Haviam atingido a perfeição. Passaram a enviar batedores para outras dimensões, absorvendo conceitos, procurando coisas novas. Apenas dominar não lhes bastava: eles queriam, precisavam desesperadamente aprender.

E um desses batedores chegou a Arton, graças ao desejo de vingança de Glórienn, a deusa dos elfos. Ao assistir a queda de Lenórienn pelo general Thwor Ironfist, a Dama Élfica buscou uma forma de contra-atacar a Aliança Negra. Em uma ordem de antigos segredos, descobriu sobre a Tormenta e acreditou que poderia usá-la como arma. O que ela não sabia — e o que nenhum dos deuses sabia — era que aquela força vingadora na verdade era formada pela antiga abominação dos Três, o povo que não deveria existir.

Sobrevivendo em uma Área de Tormenta

A Tormenta nada mais é que a realidade alienígena lefeu entrando em contato com Arton. O que chove sobre o mundo durante suas manifestações é a matéria que compõe a Anticriação, a realidade lefeu. Todos os efeitos destrutivos são causados pela corrupção que infesta uma área de Tormenta. Tudo o que fica muito tempo nessas condições se torna cada vez menos real. Pois, se no nosso universo pessoas são feitas de carne e ossos e montanhas são feitas de pedra, na Anticriação tudo é formado pela mesma substância: a assim chamada matéria-vermelha. Tudo é lefeu.

Cada área de Tormenta é única, adquirindo e distorcendo características da região que engoliu. Assim, existem tanta ou mais variedade em sua geografia quanto em qualquer outro lugar de Arton. No entanto, é possível catalogar os aspectos físicos mais comuns, presentes em quase todas as áreas afetadas, e a maneira como transformam o ambiente. Planícies, florestas, montanhas e pântanos existem nesses lugares, mas estarão transformados. A grama verdejante dá lugar a navalhas que enterram-se na carne. Árvores transformam-se em imensos ossos com folhas em forma de lâminas, montanhas podem ser ocas, esponjosas e até mesmo esfacelarem-se sob o peso dos heróis!

O efeito mais imediato de uma área de Tormenta é o medo; quem observa suas paisagens macabras pela primeira vez tem a clara impressão de estar vivendo um pesadelo. Quando se aproxima da Área, qualquer personagem deve fazer imediatamente um teste de R. Em caso de falha, a vítima fica apavorada, incapaz de prosseguir, necessitando de cuidados mágicos ou 1d×10 minutos para renovar a coragem e tentar de novo. Esse medo não é considerado mágico, portanto Resistência à Magia e formas mágicas de proteção contra o medo não funcionam, mas possíveis poderes garantidos de um clérigo, sim.

Em uma área de Tormenta, qualquer pessoa é apenas uma sombra de si mesma. Após esse primeiro contato, para cada dia dentro de uma Área, personagens desprotegidos devem realizar um novo teste de R. Em caso de falha receberão um redutor cumulativo de R–1 (afetando, inclusive, seus PVs e PMs totais). É totalmente impossível recuperar PVs de formas não mágicas em áreas de Tormenta.

Nova Magia: Tolerância ao Horror

Escola: Branca, Elemental (espírito) ou Negra

Custo: 2 PMs

Alcance: toque; **Duração:** sustentável

Essa magia complexa protege temporariamente a mente do invocador ou de seus aliados contra efeitos que possam causar pavor, como efeitos de Pânico (tanto a magia quanto a habilidade natural de certas criaturas), fobias da desvantagem Insano e efeitos de loucura provocados pelas Áreas da Tormenta. Para ter efeito, contudo, tanto o conjurador quanto seu alvo devem gastar 2 PMs para cada 1d horas de tolerância. Nessas condições, sua R para resistir ao medo passa a ser dobrada.

Todas as criaturas não lefeu recebem um redutor de –1 em suas características. Ainda, nenhum efeito que reduza o custo em PMs para conjurar magias funciona (como Elementalista, Medalhões de Wynna ou poderes de kit). Ao contrário, algumas magias tornam-se ainda mais custosas! Qualquer magia ou vantagem que envolva movimento como Teleporte ou Transporte, além daquelas que envolvam cura e recuperação, têm custo dobrado: Cura Mágica irá exigir o dobro de PMs, Regeneração só irá recuperar 1 PV a cada dois turnos, e assim por diante. Apenas personagens sob efeito da magia Proteção contra a Tormenta (*Manual 3D&T Alpha*, pág. 108) são imunes a esse enfraquecimento.

Em áreas de Tormenta, itens ou artefatos mágicos têm seus poderes drasticamente reduzidos. Efeitos diversos só funcionam mediante o gasto de PMs, e quaisquer bônus adicionais sofrem um redutor de –2 enquanto estiverem dentro da região afetada. Ao saírem, é necessário realizar um teste de R para cada arma mágica. Um resultado 5 ou 6 torna a penalidade permanente: os itens ficam danificados para sempre. A única forma de evitar tal efeito é através de uma magia desenvolvida pela Academia Arcana: Proteção das Armas.

Áreas de Tormenta têm ainda um efeito colateral extra: a vermelhidão que vem das nuvens torna toda a paisagem rubra, e fica difícil distinguir cores: aquilo que já era vermelho ou amarelo parece mais claro, enquanto coisas azuis ou verdes ficam quase negras. Qualquer teste de perícia que represente uma tentativa de se localizar tem a dificuldade dobrada.

Regra Opcional: Loucura em Tormenta

A mera visão de uma criatura de Tormenta é capaz de enlouquecer até o mais valoroso dos heróis. Essa loucura vai muito além dos meros lapsos de memória ou medos incontroláveis da desvantagem Insano. É uma insanidade pura e completa, que corrompe a mente reduzindo-a a nada.

Pedro Netto (pedido nº51009)

Se desejar, o mestre pode optar por um terceiro controle da situação de seus personagens. São os Pontos de Sanidade (PS). Em regras, eles funcionam da mesma forma que os pontos normais de Vida e Magia, sendo calculados da mesma forma (cada ponto de R garante 5 Pontos de Sanidade). Sempre que confrontados com alguma coisa absurda, horrenda ou sem correlato na realidade artoniana pela primeira vez, o personagem sofre uma quantidade de dano em sua Sanidade igual a 1d, menos sua própria R. No caso da Tormenta, a esse valor ainda é somado à Magnitude da Área em questão.

Por exemplo, um personagem com R5 confrontado com uma área de Tormenta de Magnitude 1 sofre 1d+1–5 pontos de dano em sua Sanidade. Com alguma sorte, poderá passar incólume pelo efeito da loucura. Entretanto, dificilmente o mesmo aconteceria em uma Área de Magnitude 5 ou maior. Tais testes também podem ser aplicados em situações não ligadas à Tormenta (como encontrar-se com um morto-vivo, ou ficar cara a cara com um dragão). Nesse caso, a Magnitude será substituída pela pontuação total do causador da loucura dividido por dez, com um mínimo de 1.

Esse dano na Sanidade — assim como todos os outros — pode ser recuperados após abandonar a Área, através de descanso. Porém, a cada 5 pontos de dano, a quantidade total de Sanidade de um personagem decresce em 1 permanentemente. Se chegar a zero pontos, o personagem ficará louco e estará perdido, passando para o controle da Tormenta (e do mestre, que provavelmente vai usar todos os seus bônus, poderes e itens mágicos acumulados contra os próprios heróis).

Nova Magia: Proteção das Armas

Escola: Branca ou Negra

Custo: 2 PMs

Alcance: toque; **Duração:** sustentável

Proteção das Armas protege artefatos dos danos causados pela Tormenta. Apesar do nome, a magia não afeta apenas armas, mas também armaduras e outros itens mágicos pessoais, desde que sejam mantidos em contato direto com o alvo. Itens que por qualquer razão perderem esse contato (arremessados, deixados cair, entregues a outra pessoa...) deixam de ser afetados, mesmo que voltem para a posse do personagem. Nesse caso, a magia deverá ser conjurada novamente.

Normalmente todos esses efeitos desaparecem assim que o personagem deixa a Área. Contudo, após as primeiras 24 horas, para cada dia extra de exposição há uma chance em seis de que os efeitos sejam permanentes (1 em 6 após 24 horas, 2 em 6 após 48 horas e assim por diante). A chance deve ser testada separadamente para os personagens e para cada artefato mágico que possuam. No caso desses últimos, uma falha os compromete para sempre transformando-os em objetos comuns.

Magnitude do Efeito

Quanto mais os aventureiros se aprofundam numa área de Tormenta, mais perigosos serão os monstros desafiantes e menor a probabilidade de regressar com vida. Em regras, quanto mais próximos do centro da tempestade, maior é a escala dos oponentes.

Magnitude 1-4 (Escala Heroica): é formada pela borda exterior da área de Tormenta. Os oponentes encontrados pertencem à escala Ningen. Não há efeitos dignos de nota, além do desconforto natural provocado pela possibilidade de enlouquecer ou ser corrompido.

Magnitude 5-6 (Escala Heroica): criaturas pertencentes à escala Ningen são encontradas. Estruturas afetadas pela Tormenta gotejam ácido das paredes e do teto, causando 1 ponto de dano por rodada em qualquer criatura desprotegida. Todos os testes de R para negar efeitos da Tormenta passam a sofrer um redutor de –1.

Magnitude 7-8 (Escala Épica): criaturas pertencentes à escala Sugoi podem ser encontradas. Além dos efeitos anteriores, toda a região no entorno é constantemente afetada por uma névoa de odor indescritível que reduz as forças (F e PdF–3). Todos os testes de R para negar efeitos da Tormenta passam a sofrer um redutor de –3.

Magnitude 9-10 (Escala Titânica): o Coração da Tormenta. Esse é o ponto central de uma área de Tormenta, onde muito provavelmente estará o objeto ou criatura responsável por sua criação e o próprio Lorde da Tormenta em escala Kiodai. Além de todos os efeitos anteriores, não há mais testes para resistir a seus efeitos. Todos nessa Área perdem 2 PVs e 2 PMs por turno: proteções não fazem efeito.

Lefou (+2 pontos)

O avanço da Tormenta sobre o mundo de Arton é inegável. Conforme novas áreas atingidas surgem, também aumentam os casos onde sua corrupção tenha afetado os artonianos de alguma forma. E, talvez, o aspecto mais terrível dessa mácula sejam os lefou, os meio-demônios da Tormenta.

Ninguém sabe quando os primeiros lefou surgiram, mas tudo indica que estão entre nós há algum tempo. Todas as raças (exceto fadas) possuem representantes lefou. Esses são idênticos à raça dos pais, apenas um pouco mais altos e magros que a média. Possuem ainda uma deformidade física qualquer que poderia passar por um defeito de nascença se não fosse a sensação perturbadora que sempre acompanha sua presença.

De forma semelhante aos lefeu que se tornaram uma entidade única, os lefou não apreciam a solidão. São pessoas inquietas, insatisfeitas e sempre procurando aprender e evoluir. Sua índole inconstante os faz naturalmente interessados por mudanças e novas perspectivas. Talvez por isso é extremamente comum que se tornem aventureiros.

• **Corrupção.** Esta vantagem única pode ser combinada com qualquer outra, somando-se a pontuação. O personagem passa a pertencer a dois grupos: o da raça original e youkai.

Pedro Netto (pedido nº51009)

• **Habilidade +1, Armadura +1.** Lefou são rígidos e habilidosos acima da média.

• **Infravisão.** Todos os lefou enxergam no escuro, recebendo Infravisão de Sentidos Especiais.

• **Deformidade.** Os lefou possuem algum defeito físico que, apesar de trazer certas vantagens, os tornam estranhos e desagradáveis aos olhos. Caso adotem a desvantagem Monstruoso (sem ganhar pontos por isso), podem escolher livremente dois poderes do kit Criatura da Tormenta (pág. 132).

• **Afinidade com a Tormenta.** O lefou é automaticamente bem-sucedido em testes de R contra efeitos da Tormenta e de suas criaturas.

A Cidade na Tormenta

Até onde se sabe, a Cidade na Tormenta é a maior e mais organizada comunidade lefeu de toda Arton. Criada em torno do covil de Aharadak, o Devorador, sua principal razão de existir é o culto a esse Lorde da Tormenta. Diferente do que ocorre aos demais Lordes, Aharadak permite que heróis e aventureiros cheguem muito próximo de seus domínios. Em alguns casos, tais incursões são inclusive incentivadas. Os lefeu recebem ordens para não atacar invasores a não ser que sejam atacados primeiro.

Tal comportamento se deve ao fato de Aharadak desejar ser conhecido e por isso pretende de certa forma parecer natural aos olhos dos artonianos — até onde isso é possível. O Deus da Tormenta foi tão meticuloso ao construir a cidade que existem em toda a parte estruturas e aspectos que lembram de certa forma o cotidiano de Arton. Há fazendas, lojas e estradas, todas paródias horríveis de suas versões artonianas, inteiramente feitas por criaturas lefeu. Nesses lugares são mantidos escravos humanos capturados nas Montanhas Uivantes onde passam por todo o tipo de tortura, ainda mantendo os hábitos comuns como forjar ferramentas ou plantar, mas sempre de forma deturpada e insana.

No coração dessa cidade encontra-se a Praça Central, que é rodeada por várias estruturas importantes como um Castelo, um Mercado, os Ateliês, Usinas e os Criadouros. Em seu centro exato destaca-se o Templo de Aharadak, onde ocorrem os cultos em nome do Lorde que pretende tornar-se um deus e também o Castelo de Aharadak, onde além do próprio Lorde também encontra-se o Coração dessa área de Tormenta, uma lança que literalmente fura a realidade, permitindo que o universo lefeu escorra para dentro de Arton.

Estruturas

Por muito tempo acreditou-se que as áreas de Tormenta não passavam de imensos desertos vermelhos, encimados por nuvens de tempestade revoltas de onde chove ácido e demônios de formas indescritíveis. Essa, infelizmente, é apenas parte da verdade. Graças a incursões recentes, descobriu-se que a Tormenta não apenas destrói, mas também molda a realidade de Arton à sua própria, dando origem a construções e estruturas tão variadas quanto as que por ventura existissem antes da chegada da tempestade. Assim como apresentado na pág. 41, essas estruturas têm um custo em PEs como comparativo. Felizmente, nenhuma estrutura com um custo superior a 10 PEs existe fora de uma área de Tormenta.

Altares (5 PEs cada): encontrados em áreas de Tormenta onde o lorde invasor almeja tornar-se um deus, sendo que cada um deles garante 50 seguidores ao Lorde local. Altares podem possuir qualquer forma que os criadores puderem imaginar, mas sempre serão horrendos e ofensivos. São extremamente comuns próximos à Cidade na Tormenta e nos arredores. (Magnitude 1)

Ateliês (10 ou mais PEs): apesar do nome, não há nenhuma ligação à arte em quaisquer uma das oficinas lefeu, onde artesãos e artífices produzem "obras" para o Lorde. Instrumentos de tortura, monumentos e ferramentas são criadas nesses salões, invariavelmente vastos como um imenso andar térreo sem janelas. Os corredores internos estão repletos de coisas indescritíveis e inacabadas, abandonadas por terem sido consideradas imperfeitas. Artesãos podem criar qualquer coisa, descontando PEs da pontuação total do ateliê para comprar artefatos ou vantagens. Esses pontos ficam presos no objeto criado até que ele seja destruído ou remodelado, quando começam a regressar para a estrutura no ritmo de 1 PE/dia.

O ateliê da Área de Aharadak é o maior conhecido (Magnitude 7), repleto de toda sorte de altares, monumentos e outras obras sacras. Destaca-se o Órgão da Agonia — um imenso instrumento musical feito de ossos metálicos, cujas notas ressoam como gritos e gemidos de dor e agonia. Os artesãos lefeu que aqui se encontram (cerca de 8d) estão tão concentrados na própria "arte" que sequer notam a

Pedro Netto (pedido nº51009)

presença de invasores. Porém, grupos de soldados patrulham tanto a antecâmara da superfície quanto o imenso subterrâneo em busca de armamento e podem convocar reforços rapidamente.

Estacas (1 PE cada): encontradas próximas a estruturas importantes dentro de uma área de Tormenta, tratam-se simplesmente de uma espécie de poste de ferro negro retorcido com uma cabeça humana ou semi-humana em sua ponta (Magnitude 2). A cabeça está viva (de certa forma) podendo mover os olhos e a boca de onde cospem uma saraivada de ataques considerados mágicos com FA=10+1d em qualquer número de alvos não lefeu que esteja dentro de um alcance curto (até 10 metros) e que não forem bem-sucedidos em um teste de A. Apesar de serem encontradas isoladas, normalmente são dispostas formando uma cerca, sendo que um aventureiro incauto que passar entre elas será atacado por pelo menos duas dessas ao mesmo tempo.

Devido à natureza mais "hospitaleira" desse Lorde, as Estacas que encontram-se ao redor do Castelo de Aharadak não atacam visitantes (desde que esses tenham sido detectados por ele). Na verdade, o fazem aos que tentam sair dali sem permissão. É comum que aventureiros mortos na Cidade na Tormenta terminem como Estacas diante do Castelo.

Criadouro (20 PEs cada): lembrando uma árvore horrenda de galhos vermelhos e retorcidos, com um tronco em forma de um verme gordo e encouraçado com oito metros de altura e três metros de diâmetro, trata-se de uma estrutura destinada a gerar outros lefeu (Magnitude 4). Dos galhos pendem ovos, larvas e pupas lefeu, recobertos por membranas úmidas. Lefeu que completam o desenvolvimento no criadouro pertencem a castas mais baixas (veja exemplos de vários deles adiante). Alguns, porém, são colhidos prematuramente e levados até uma Usina para sofrerem alguma intervenção direta, resultando monstros novos e diferentes. Um criadouro irá gerar 2d novos lefeu adultos todos os dias.

Há dez criadouros na Cidade na Tormenta, todos dispostos como árvores em torno da Praça Central. 3d lefeu vigiam cada uma dessas importantes estruturas o tempo inteiro, e sempre há 2d lefeu em formação pendendo dos galhos. Em caso de ataque, a árvore é capaz de liberar todos os "fetos" imediatamente, mas esses serão fracos, com no máximo 1d PVs cada.

Matadouro (10 PEs): matadouros são construções que lembram costelas espaçadas, repletas de mangueiras que se comportam como vermes famintos (Magnitude 7). Esses se movem em todas as direções aguardando por suas vítimas, conduzidas até eles em filas intermináveis para serem processados e transformados em um mingau pastoso ainda quente. São servidos em pacotes que lembram ovos de couro que servem de comida para outros escravos ou para os lefeu.

Apesar da origem revoltante, os escravos mantidos famintos se reúnem do lado de fora para receber sua ração, não raro lutando por sua porção de comida. Sempre há 3d lefeu no Matadouro, e pelo menos o dobro desse número de escravos aguardando para comer ou virar comida...

Nova Magia: Expulsar Lefeu

Escola: Branca

Exigência: Clericato e a magia Esconjuro de Mortos-Vivos

Custo: 1 PM por lefeu

Alcance: curto; **Duração:** permanente

Uma versão adaptada da prece utilizada por clérigos para realizar um Esconjuro de Mortos-Vivos, Expulsar Lefeu funciona praticamente da mesma maneira, afetando, porém, criaturas da Tormenta. Infelizmente, diferente do que ocorre com mortos-vivos, os lefeu podem efetuar novos testes de R a cada turno procurando burlar a necessidade instintiva que sentem em fugir do conjurador, recebendo um bônus de +1 em R a cada nova tentativa para tanto.

Quartel (50 PEs): é a estrutura onde são mantidos centenas de soldados lefeu em uma espécie de estado de animação suspensa, aguardando imóveis pelo sinal de algum guarda ou Lorde. Quando ordenados a despertar, começam a emergir abandonando os esquifes num ritmo de 2d a cada turno indefinidamente.

Na Cidade, trata-se de um prédio retangular, sem janelas com apenas uma porta larga (Magnitude 3), constantemente guardado por 2d lefeu. Os escravos nunca se aproximam daqui.

Usinas (40 PEs): imensas, as usinas são estruturas semelhantes às nossas fábricas modernas, sem qualquer comparativo com qualquer coisa existente em Arton. Por muito tempo, acreditou-se que suas chaminés e mecanismos caóticos fossem as verdadeiras responsáveis pela criação da Tormenta. Hoje, porém, sabe-se que uma de suas funções é a de transformar ovos, larvas e pupas (colhidos em Criadouros) em criaturas mais elevadas. O mesmo pode ser feito em lefeu adultos, através de mutações não naturais onde a criatura passa por uma série incontável de intervenções cirúrgicas em máquinas, é embebida em tanques de escória, dissecada e remodelada por 1d semanas até enfim atingir um patamar superior (uma criatura Ningen se tornaria Sugoi, por exemplo). Até onde se sabe, um nativo de Arton jamais sobreviveria a isso...

Há três usinas na Cidade na Tormenta, pois Aharadak deseja evoluir seus súditos para formar uma tropa de elite lefeu. Situadas lado a lado em volta da Praça Central, trabalham lenta mas constantemente. Apenas 1d lefeu encontram-se em cada uma delas, aperfeiçoando um ou dois soldados de cada vez.

Pedro Netto (pedido nº51009)

Estruturas Únicas

Mercado (10 PEs): um pequeno aglomerado de lojas, barracas e oficinas que funciona como um distorcido e movimentado mercado ao céu aberto, um dos pontos mais corrompidos e pútridos de todo o lugar (Magnitude 4).

Aharadak parece achar o comércio humano divertido, e por isso ofereceu alguns tibares de cobre aos escravos enlouquecidos para que esses pudessem comprar e vender livremente. Há de tudo no mercado, desde itens comuns até artigos fabricados no ateliê, ossos de aventureiros mortos, itens mágicos e artefatos por preços muito abaixo do real valor (ainda que a imensa maioria se encontra inutilizada devido ao efeito causado pela Tormenta). A todo o momento pelo menos uma centena de escravos estarão comprando e vendendo aqui, sob o olhar atento de dezenas de lefeu.

Escravos Lefou, 7N

F2 (esmagamento), H3, R1, A1, PdF0; 5 PVs, 5 PMs; kit Criatura da Tormenta (afinidade, sentidos e imunidades da Tormenta) e Escravo (obediência eficaz); Lefou (monstruoso); Patrono (Aharadak); Devoção (servir Aharadak) e Insano.

Obediência Eficaz: quando agir sob Comando de Aliado, o escravo recebe H+2.

A Taverna da Beleza Divina: uma recriação bastante fiel de uma taverna artoniana, exceto pelas paredes recobertas por arame farpado e balcões de carne esponjosa (Magnitude 9), seus dois andares abrigam cerca de vinte "clientes" — escravos que passam suas existências amaldiçoadas comendo e bebendo os restos de outros escravos. O cardápio é invariavelmente canibal, sendo alegremente oferecido pelo atencioso taverneiro chamado Mestre Rupert, que não poupa uma boa conversa com os fregueses sobre as maravilhas de Lorde Aharadak.

Templo a Aharadak: até onde se sabe, único em toda Arton, o Templo é um local de imenso poder e corrupção (Magnitude 10). Uma construção em forma de cone, feita de paredes finas que lembram carne mole e repleto de imensas janelas membranosas que deixam entrever seu interior profano. A entrada está sempre aberta, dando boas-vindas àqueles que desejarem converter-se.

Pelo menos 10d escravos estarão prostrados frente a gigantesca estátua de Aharadak, uma reprodução fiel feita pelos escultores do ateliê com corpos e ossadas humanoides ainda vivas, aprisionadas no interior em agonia indescritível. Vários lefeu também se encontram nesse prédio a todo momento, prestando homenagens ou supervisionando os escravos. Além desse grupo, cinco grandes cultos são organizados todos os dias, pois apesar de gigantesco o prédio não é capaz de abrigar todos os escravos de uma única vez.

Aventureiros nunca são impedidos de assistir a um culto, mas serão prontamente atacados caso provoquem algum distúrbio. Os "sacerdotes" estão dentre os poucos lefeu que falam idiomas artonianos. Declamam sobre a grandeza de Aharadak, discursam sobre como os Lordes da Tormenta tomarão Arton e zombam dos deuses do Panteão.

Castelo de Aharadak: todo o castelo é uma estrutura viva, hostil e afiada, repleta de torres pontiagudas, garras atrofiadas, olhos e bocarras (Magnitude 10). Ele nunca fica totalmente imóvel: paredes de carne pulsam, se retorcem. O portão principal é uma imensa boca com dentes do tamanho de lanças. Seu interior labiríntico é formado por corredores sem fim, revestidos de placas duras e matéria vermelha úmida e macia. Uma quantidade incalculável de lefeu vaga por toda parte. São soldados graduados e sacerdotes às voltas com a extensa burocracia que Aharadak exige.

O próprio Aharadak passa seu tempo nos subterrâneos do Castelo, em um extenso salão onde é constantemente adorado por 10d+10 lefeu de castas altas. Essa adoração não lhe oferece qualquer poder, ele apenas aprecia a prostração dos súditos, exigindo sacrifícios cada vez maiores deles, especialmente que os próprios se ofereçam para serem devorados (o que lhe rendeu a alcunha de "O Devorador"). Aos pés dele (todos os dez) está o Coração da Tormenta dessa Área, uma lança depositada sobre um suporte ornamentado.

Em nome da revelação de sua lenda e glória, Aharadak permite que aventureiros venham vê-lo em pessoa. Claro, isso não significa que a empreitada seja simples e segura. Como pura demonstração de poder, é bem possível que o Devorador decida matar ou mutilar algum de seus "convidados".

O Coração da Tormenta

Essa é indiscutivelmente a estrutura mais importante de uma Área. É a partir dela que a realidade lefeu escorre para o mundo de Arton. É também o centro do poder do Lorde, e sua última linha de defesa. Cada Coração é único, podendo ser algo grandioso como uma montanha ou fortaleza até algo insignificante, como um espelho, espada ou coroa. Um Coração ameaçado logo irá atrair todos os demônios da Área. Quando Lorde e Coração são destru-

Nova Magia: Fuga da Tormenta

Escola: Branca ou Negra

Custo: 5 PMs para cada 1d alvos

Alcance: curto; **Duração:** sustentável

Esta é uma versão limitada da magia A Escapatória de Valkaria, porque o momento da fuga não pode ser escolhido livremente. Quando o conjurador dessa magia está em uma área de Tormenta, e por qualquer razão tem seus PVs reduzidos a zero, 1d aliados dentro do campo de visão são teleportados para o lugar mais próximo que esteja fora da Tormenta. Não é possível alterar essas condições: por exemplo a magia não será ativada se um companheiro do conjurador for abatido, nem poderá teleportar para qualquer outro lugar escolhido. Além disso, sempre existe o risco de apenas o próprio conjurador ser levado, deixando o grupo para trás…

Pedro Netto (pedido nº51009)

ídos, a Tormenta se retrai, sendo sugada de volta até seu plano de origem, desaparecendo totalmente dentro de alguns dias. Um Coração possui a mesma quantidade de PVs e o mesmo valor de A do Lorde que o protege, encontrando-se naturalmente na escala Kiodai.

Qualquer personagem não lefeu em distância corpo a corpo de um Coração sofre um redutor de –3 em todas as suas características. Tocá-lo, por sua vez, causa 4d pontos de dano por rodada. Após 5 rodadas nessas condições, o personagem deve ser bem-sucedido em um teste de R. Se tiver sucesso, o redutor torna-se permanente. Se falhar, será desintegrado. Objetos normais em contato com um Coração são destruídos. Itens mágicos perdem seus poderes gradualmente à razão de 10 PEs por turno até desaparecerem por completo.

A Lança de Aharadak: o Coração da Tormenta da área de Zakharov é um dos mais facilmente encontrados, podendo ser visto por aqueles que Aharadak convida a visitar seus aposentos. Contudo, isso não significa que o mesmo esteja desprotegido... Trata-se de uma Lança apoiada sobre um suporte ornamentado (muito possivelmente, uma criatura lefeu adaptada para essa função). Sua ponta afiada perfura a realidade, fazendo o próprio universo lefeu escorrer e sangrar para dentro de Arton. Atacar a Lança irá atrair todos os lefeu que estiverem na área de Tormenta até o Castelo dentro de 1d turnos, em ondas de oponentes infinitas.

Simbiontes

A Tormenta atua de formas estranhas sobre os habitantes de Arton. Alguns de seus Lordes parecem interessados apenas em matar e destruir. Outros querem transformar os nativos em criaturas diferentes. E outros, ainda, tentam corromper e seduzir, atraindo nativos para a Tormenta por livre vontade. Os simbiontes servem a todos esses objetivos.

Simbiontes estão entre os mais estranhos tipos de lefeu conhecidos. São membros da casta hikarel (pág. 134), modificados para viver em comunhão com os nativos de Arton. Portadores de simbiontes são perseguidos e caçados sempre que reconhecidos, recebendo a desvantagem Procurado (pág. 52). Alguns conseguem esconder tal condição; outros não. De qualquer forma, é quase impossível extrair um simbionte e qualquer tentativa de arrancá-lo resultará na morte de ambos. Danos ao simbionte são extraídos diretamente dos PVs do hospedeiro, e vice-versa. Construtos, Mortos-Vivos e fadas nunca podem possuir simbiontes.

Existem centenas de espécies como essas. A seguir temos as mais conhecidas, catalogadas pela Academia Arcana.

Bioarmadura (10 PEs): após penetrar no corpo do hospedeiro através de um dardo, essa criatura se aloja no cérebro e altera a bioquímica do corpo. A partir dali, o hospedeiro recebe uma forma especial da desvantagem Fúria: quando fica nervoso por qualquer razão (rolando 4, 5 ou 6 em 1d) sua pele se transforma em uma armadura orgânica rasgando qualquer vestimenta e garantindo F+2, A+2 e Monstruoso até o fim do combate. Como o simbionte se alimenta de fluídos cerebrais, a presença da criatura provoca um redutor permanente de –1 em qualquer teste de perícia.

Braquiolampreia (10 PEs): um tipo macabro de enguia medindo um metro, esse simbionte usa a boca redonda em forma de ventosa para se prender ao hospedeiro. A partir de então ela acrescenta 5 PVs ao total do hospedeiro e passa a funcionar como um Membro Extra (com todos os benefícios e problemas dessa vantagem).

Escorpião da Tempestade (30 PEs): parecido com um grande escorpião, ele se prende ao antebraço e permite disparar cargas de matéria vermelha com PdF4 (veja Matéria Vermelha adiante). Cada disparo consome a energia vital do hospedeiro, ao custo de 2 PVs por ataque.

Psinídeo (20 PEs): uma aranha de aspecto bizarro com um abdome que lembra um cérebro humano. Prende-se a cabeça do hospedeiro e enterra suas garras no crânio até atingir o cérebro. Uma vez conectada, amplia imensamente as capacidades mentais do alvo: ele recebe Genialidade, Telepatia e Monstruoso.

Pterodraco (20 PEs): também chamado de asas-de-dragão, lembra uma grande concha com olhos telescópicos. Ele se prende às costas do hospedeiro e se alimenta de sangue. Em troca, concede a vantagem Voo além de um Sentido Especial qualquer. Alguns povos bárbaros adotaram estranhos rituais secretos para a realização da simbiose com uma dessas criaturas, mas não se sabe se eles são necessários ou não para que a união ocorra.

Visorg (15 PEs): uma criatura achatada que lembra uma mão de dedos compridos e um grande olho rubi ao centro. Ela se prende ao peito do hospedeiro e pode ser facilmente oculta com roupas comuns. Para agir, porém, deve ser descoberta. Ela garante Sentidos Especiais (visão aguçada, raios X, infravisão e ver o invisível) além de permitir Detecção de Magia como uma habilidade natural.

Pedro Netto (pedido nº51009)

Artefatos da Tormenta

Matéria Vermelha (20 PEs): materiais extraídos diretamente das áreas de Tormenta têm sido usados para forjar armas e armaduras, especialmente garras ou carapaças de demônios da Tormenta. Essas são inconstantes, parecendo mais leves ou mais pesadas, mudando de tamanho ou de aparência o tempo todo e impondo –2 na FA/FD final por sua utilização. Entretanto, por serem hostis à nossa realidade, tais armas diminuem a proteção de seus alvos em um nível (Invulnerabilidade se transforma em Armadura Extra, essa é anulada e personagens que não possuírem tais vantagens têm sua A completamente ignorada). Armaduras geram o efeito oposto (aumentando a proteção natural em um nível contra qualquer tipo de dano, exceto Magia, armas mágicas e o dano de outros lefeu). Infelizmente, a insanidade da Tormenta permeia tais itens. Todo portador adquire alguma Insanidade temporária de no mínimo –2 pontos.

Arma ou Armadura de Aço-Rubi (30 PEs): é difícil causar ou resistir ao dano dos lefeu. Armas e armaduras mágicas são uma das poucas alternativas. A outra é o aço-rubi. Foram os anões de Doherimm que revelaram sua existência, ainda que não divulguem de que forma o conseguem. Armas forjadas com esse metal provocam dano como se fossem mágicas e ignoram qualquer Armadura Extra, incluindo a carapaça natural dos Lefeu, enquanto armaduras, ao contrário, garantem Armadura Extra contra os efeitos da Tormenta.

Lefeu, os Demônios da Tormenta (4 pontos)

Criaturas lefeu são feitas da mesma matéria vermelha que compõe uma área de Tormenta, apenas sendo moldados em um formato distinto. Eles recebem alguns dos dons do kit Criatura da Tormenta mesmo sem cumprir suas exigências. Por sua própria essência, lefeu não são indivíduos. São como células de um corpo único. Dessa forma, não possuem personalidade distinta, tampouco se importam em lutar até a morte — até onde esse conceito se aplica a eles.

Durante anos, a aparência insetoide dos lefeu iludiu acadêmicos. Porém, eles não são artrópodes, não são insetos. Essa é apenas a forma como nossos cérebros interpretam a aparência alienígena deles. Não é possível *pensar* em como um lefeu realmente é. Lefeu são considerados youkai.

- **Anticriação.** Um lefeu possui as desvantagens Interferência e Interferência Mágica, mas afetando apenas realidades diferentes da dele. Pelo mesmo motivo, magias lançadas por eles não podem ser aprendidas por seres de outras realidades. Lefou não são afetados.
- **Criatura da Tormenta.** Lefeu possuem automaticamente Afinidade, Imunidades e Insanidade da Tormenta do kit Criatura da Tormenta (veja abaixo), podendo comprar outros poderes desse kit por 1 ponto cada. Além disso, são imunes a efeitos de Magnitude enquanto o lekael permitir.
- **Existência Demoníaca.** Por fazer parte de uma realidade paralela, a mente artoniana não compreende a anatomia e modo de pensar dos lefeu. Eles possuem Monstruoso e Insano. Além disso, são considerados Incultos, mas podem recomprar essa desvantagem.
- **Poder Único.** Lefeu têm acesso a um poder único para monstros (*Manual 3D&T Alpha*, pág. 137 e 138 e neste livro, na pág. 52).

Kit: Criatura da Tormenta

Exigências: Insano (qualquer).

Função: atacante ou tanque.

Se antes essas aberrações eram raras em Arton, agora estão se tornando mais e mais comuns. A corrupção da tempestade alienígena cresce a cada dia. Animais e monstros naturais de Arton são contaminados por sua influência, transformados em versões distorcidas. Essas metamorfoses ocorrem por intervenção direta dos lefeu, em seus laboratórios horrendos e também ao acaso, como fenômenos naturais.

Pedro Netto (pedido nº51009)

Fisicamente, uma criatura da Tormenta é uma versão aberrante de si mesma. Os detalhes variam, mas quase todas apresentam carapaças ou protuberâncias de matéria vermelha, secreções de gosma sangrenta pelo corpo e/ou traços insetoides como antenas, olhos multifacetados e patas articuladas. Seu comportamento também é imprevisível, pois quase todas as vítimas da transformação se tornam malignas ou insanas.

Afinidade com a Tormenta: a criatura da Tormenta é automaticamente bem-sucedida em testes de R contra efeitos da Tormenta e de suas criaturas.

Armadura Extra (energia): a criatura da Tormenta dobra sua A contra danos de energia.

Imunidades da Tormenta: a criatura da Tormenta é imune a acertos críticos, dano espiritual (ataques que causam perda de Pontos de Magia), desmaio, metamorfose, paralisia, petrificação, sono e veneno.

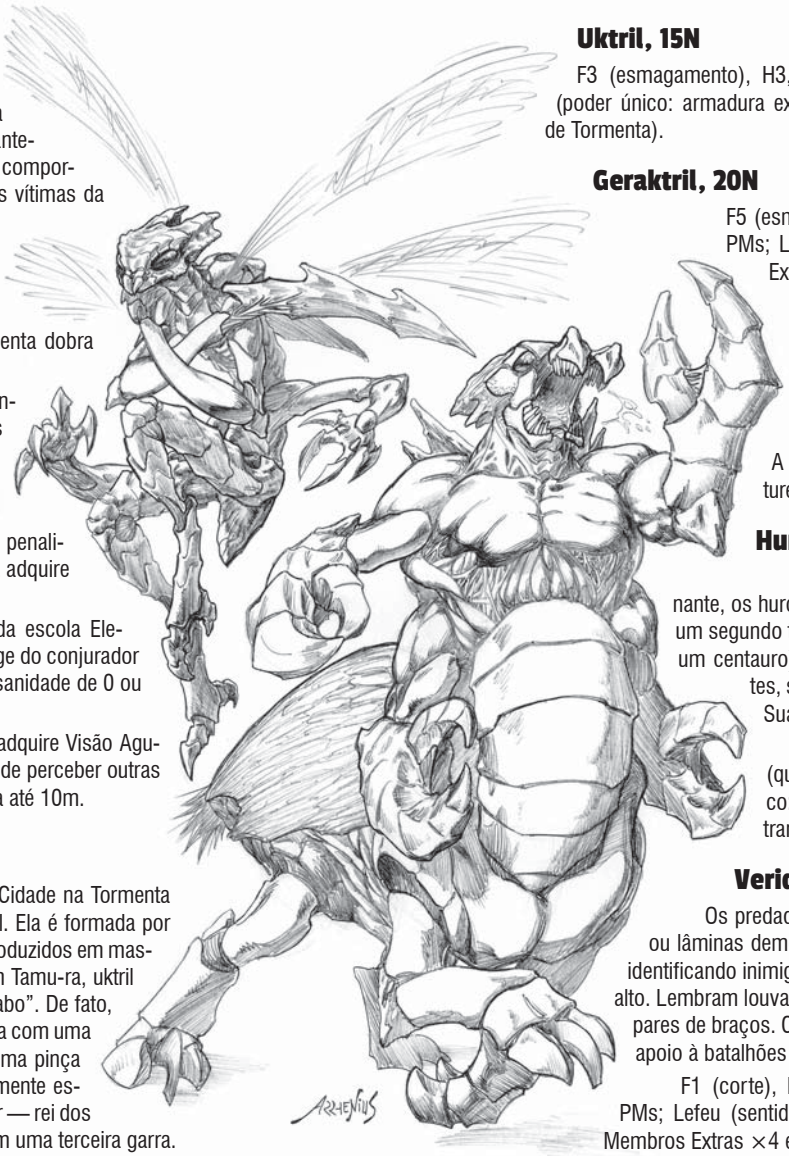
Insanidade da Tormenta: ver pela primeira vez uma criatura da Tormenta exige um teste de R, com penalidade igual à R da criatura. Em caso de falha a vítima adquire uma Insanidade à escolha do mestre.

Mente alienígena: usar Telepatia ou magias da escola Elemental (espírito) contra uma criatura da Tormenta exige do conjurador um teste de R. Em caso de falha, ele adquire uma Insanidade de 0 ou –1 ponto à escolha do mestre.

Sentidos da Tormenta: a criatura da Tormenta adquire Visão Aguçada e Infravisão. Em áreas de Tormenta, também pode perceber outras criaturas que estejam em contato direto com o chão a até 10m.

Lefeu da Cidade na Tormenta

Apesar de poderosos, os lefeu que infestam a Cidade na Tormenta pertencem à mais baixa casta de demônios, os uktril. Ela é formada por soldados e operários fisicamente idênticos entre si, produzidos em massa e que compõem a maior parte de suas tropas. Em Tamu-ra, uktril eram conhecidos como kanatur, "homem-formiga-diabo". De fato, tais criaturas lembram humanoides de estatura elevada com uma cabeçorra que se assemelha à das formigas, com uma pinça no lugar da mão direita e garras na esquerda. Geralmente estão acompanhados de um líder geraktril (ou tai-kanatur — rei dos homens-formigas-diabo), muito semelhante, mas com uma terceira garra.



Uktril, 15N

F3 (esmagamento), H3, R3, A3, PdF0; 15 PVs, 15 PMs; Lefeu (poder único: armadura extra); Devoção (sua função dentro da área de Tormenta).

Geraktril, 20N

F5 (esmagamento), H3, R4, A4, PdF0; 20 PVs, 20 PMs; Lefeu (poder único: invulnerável); Membros Extras (um terceiro braço terminado em pinça); Devoção (sua função dentro da área de Tormenta).

Casta Qerluakk

Formada por guerreiros especializados. A maior parte dos lefeu encontrados por aventureiros pertencem a essa casta.

Hurobakk, 30N

Criaturas de poder de combate impressionante, os hurobakk lembram um inseto quadrúpede, com um segundo tronco ereto emergindo do primeiro (tal qual um centauro), com quatro braços. Apesar de mais fortes, são vistos obedecendo à demônios geraktril. Sua função é destruir, não comandar.

F5 (esmagamento), H3, R4, A4, PdF3 (químico); 20 PVs, 20 PMs; Lefeu (poder único: berserker); Ataque Especial (PdF; penetrante), Ataque Múltiplo e Membros Extras ×4.

Veridak, 21N

Os predadores veridak, antes chamados kaatar-niray, ou lâminas demoníacas. São batedores que vêm dos céus, identificando inimigos de longe e arremetendo contra eles pelo alto. Lembram louva-deus bípedes, com corpos delgados e dois pares de braços. Costumam agir em pequenos bandos, dando apoio à batalhões de uktril e geraktril.

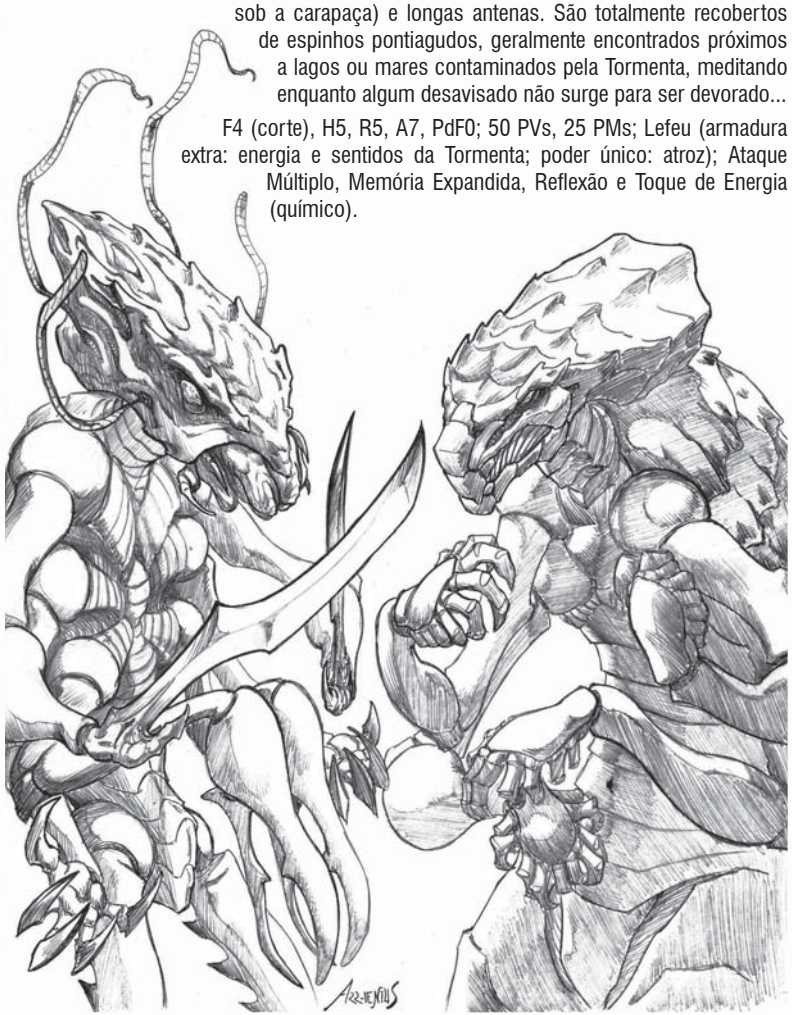
F1 (corte), H5, R1, A1, PdF3 (perfuração); 5 PVs, 5 PMs; Lefeu (sentidos da Tormenta; poder único: debilitante); Membros Extras ×4 e Voo; Ponto Fraco (as asas).

Pedro Netto (pedido nº51009)

Morgadrel, 35S

Lembrando imensos caranguejos, os morgadrel (antes chamados tahab-krar) foram os primeiros lefeu de aparência não humanoide conhecidos. Seus corpos atingem seis metros de diâmetro. Têm dez patas e dois pares de enormes pinças afiadas, quatro olhos (ocultos sob a carapaça) e longas antenas. São totalmente recobertos de espinhos pontiagudos, geralmente encontrados próximos a lagos ou mares contaminados pela Tormenta, meditando enquanto algum desavisado não surge para ser devorado...

F4 (corte), H5, R5, A7, PdF0; 50 PVs, 25 PMs; Lefeu (armadura extra: energia e sentidos da Tormenta; poder único: atroz); Ataque Múltiplo, Memória Expandida, Reflexão e Toque de Energia (químico).



Burodron, 20N

Grandes e abrutalhados, os burodron (antes yougey-ahruk, a "morte que vem da terra"), ao contrário do que sugere sua aparência (lembrando um enorme gorila com garras) são mestres da emboscada. Escavadores vorazes, os burodron cavam longas redes de túneis sob a Tormenta, surgindo repentinamente e atacando quando nenhum perigo parece próximo (seus alvos são considerados surpresos no primeiro turno de combate).

F2 (corte ou esmagamento), H4, R2, A3, PdF0; 10 PVs, 10 PMs; Lefeu (sentidos da Tormenta; poder único: invulnerável); Invisibilidade, Membros Elásticos e Poder Oculto.

Zyrrinaz, 20N

Mais baixos e delgados que outros lefeu, os raros Zyrrinaz (que já foram chamados de Shimay, ou "elfo-negro" em tamuranin) de fato lembram um elfo empunhando um arco, exceto pelo fato do arco ser o próprio braço da criatura. Eles obedecem às ordens de praticamente todas as castas, mesmo que provenha de lefeu inferiores, sendo subservientes. É muito raro que tomem quaisquer decisão sozinhos.

F0, H5, R2, A0, PdF5 (perfuração); 10 PVs, 10 PMs; Lefeu (sentidos da Tormenta; poder único: invulnerável); Ataque Especial (PdF; penetrante e teleguiado).

Casta Hikarel

Membros dessa casta são variados em aparência e habilidades. Embora alguns sejam guerreiros poderosos, os hikarel destacam-se por sua sabedoria, astúcia e furtividade.

Sarektril, 31S

Generais e oficiais de alto escalão entre os lefeu, os sarektril parecem uma versão mais avançada e letal dos uktril e geraktril. Sua forma é vagamente humanoide, com duas pernas longas recobertas de serrilhas e um corpo delgado de onde brotam três pares de braços. Sua carapaça é extraordinariamente resistente, recoberta de pequenos espinhos, e a cabeçorra alongada apresenta olhos grandes e antenas. É raro encontrar um desses em combate, tendendo a agir como um general no comando de tropas.

F3 (perfuração), H7, R3, A3, PdF0; 15 PVs, 25 PMs; Lefeu (mente alienígena e sentidos da Tormenta; poder único: invulnerável); Genialidade, Membros Extras, Memória Expandida, Pontos de Magia Extras e Reflexão.

Cyraxel, 19N

Os cyraxel são os sábios, cientistas e artistas lefeu. Seu tronco longo é sustentado por duas pernas arqueadas, e a cabeçorra desproporcional repousa sobre ombros estreitos e arredondados. Quatro pares de braços, todos finos e aparentemente frágeis, capazes de operar com precisão absoluta ferramentas que o maior dos artífices artonianos sequer conseguiria segurar. Passam a maior parte do tempo em ateliês ou oficinas. Cada qual tem uma função bem definida e não costuma realizar nenhuma outra. Mas podem lutar para proteger suas "obras".

Pedro Netto (pedido nº51009)

F0, H6, R1, A0, PdF0; 5 PVs, 5 PMs; Lefeu (mente alienígena; poder único: cérebro superior); Genialidade e Membros Extras ×4; Ponto Fraco (os membros superiores); Máquinas ou Medicina.

Reishid, 20N

Esses espiões lefeu já foram chamados de "shinobi" (ou ninja). Eles foram os primeiros demônios descobertos atuando longe de áreas de Tormenta. Bípedes de proporções humanas, possuem longas asas membranosas, que são mantidas junto ao corpo para lhes dar a aparência de um humanoide usando um manto. Por sua furtividade, possuem três funções principais: espionar Arton, realizar missões de roubo, captura e assassinato ou servir de emissários para seus líderes.

F2 (corte), H4, R1, A1, PdF0; 15 PVs, 5 PMs; Lefeu (sentidos da Tormenta; poder único: invulnerável); Invisibilidade, Pontos Vida Extras e Voo; Crime.

Thuwarokk, 34S

Lembrando mais imensas máquinas de guerra que seres vivos, os thuwarokk eram conhecidos como "colossos da Tormenta" — e são exatamente isso: feras colossais, capazes de dizimar exércitos. Lembram besouros blindados, mas quase tão grandes quanto castelos! Além de quatro pares de patas, possuem três pares de braços menores e menos ágeis. Sua carapaça é espessa como uma muralha, recobrindo inteiramente o dorso e monstrando poucas juntas vulneráveis.

F8 (esmagamento), H1, R5, A6, PdF0; 50 PVs, 25 PMs; Lefeu (poder único: atroz); Membros Extras ×6 e Toque de Energia; Ponto Fraco (juntas entre as carapaças).

Casta Fggurath

A poderosa casta fggurath fica, em hierarquia, abaixo apenas dos próprios Lordes da Tormenta. São os grandes sábios, guerreiros e monstros lefeu. Pouquíssimos habitantes de Arton viram um fggurath; menos ainda sobreviveram ao encontro…

Zirradak, os Metamorfos, 30S

Apenas um punhado desses lefeu existe em Arton, e nenhum foi identificado até agora. São ainda mais furtivos que os inferiores reishid, porque conseguem realmente mudar de forma. Sua aparência simples e humanoide dá lugar a qualquer aparência que ele desejar. Quando seu disfarce é revelado, porém, ele é tomado por um frenesi assassino, atacando e matando todas as testemunhas.

F3 (corte), H7, R4, A3, PdF2 (corte); 20 PVs, 20 PMs; Lefeu (mente alienígena e sentidos da Tormenta; poder único: duplicador); Invisibilidade; Fúria (apenas se descoberto); Crime.

Vuroktril, os Guerreiros, 36S

Verdadeiro ciclone de destruição, um vuroktril tem o poder de combate de um exército. À primeira vista, esse demônio lembra um emaranhado caótico de braços que empunham armas, com duas cabeças e quatro pares de braços. Sua percepção alienígena do tempo torna um vuroktrill quase sobrenatural em combate.

F5, H8, R3, A4, PdF0; 30 PVs, 15 PMs; Lefeu (mente alienígena e sentidos da Tormenta; poder único: atroz); Adaptador, Ataque Múltiplo, Membros Extras ×4 e Telepatia.

Tarelvath, os Sábios, 40S

Grandes filósofos e cientistas lefeu, são responsáveis pela mais nobre tarefa: gerar conhecimento novo. Fisicamente, lembram outros lefeu, mas há algo mais pomposo em suas formas. Espinhos longos projetam-se como adornos; a cabeça alta é encimada por uma formação que lembra uma coroa. É impossível tentar compreender o alcance de seu intelecto. Cogita-se que um único desses rivaliza em astúcia ao próprio deus Sszzaas.

F0, H10, R5, A1, PdF0; 25 PVs, 35 PMs; Lefeu (completo; poder único: cérebro superior); Área de Batalha, Genialidade, Memória Expandida, Pontos de Magia Extras, Resistência à Magia e Telepatia; Ciência e Manipulação.

Pedro Netto (pedido nº51009)

Pedro Netto (pedido nº51009)

Capítulo 5

A Campanha Titânica

Se o céu é o limite, vocês acabam de ultrapassá-lo.

Heróis aptos a jogar uma Campanha Titânica estão acima de praticamente tudo o que já se viu nesse mundo. Embora Arton seja pequeno para vocês, o multiverso ainda apresenta desafios dignos de sua atenção. Os deuses, antes distantes, agora fazem parte de seu dia a dia. Os monstros que outrora povoaram seus pesadelos agora temem vocês!

Os personagens simplesmente não têm mais tempo para lidar com ameaças menores. A Aliança Negra? A Praga Coral? As Guerras Táuricas? Arton pode sobreviver a elas, porém, quem além de vocês é capaz de deter a chegada iminente de um Dragão da Tormenta? De destruir uma nova Área que ameaça um grande centro populacional? Quem mais, além de verdadeiros titãs?

A Campanha Titânica é um novo ponto de ruptura: os personagens atingiram incríveis 50 pontos, e não há um único artoniano que já não tenha ouvido falar deles ao menos uma vez. Sua passagem através dos reinos é motivo de comemoração para o povo e terror aos vilões. Em alguns lugares remotos, seus nomes são inclusive cultuados, recebendo devoção por parte dos homens comuns.

Vocês estão a um passo da divindade.

Bem-vindos à **Campanha Titânica**.

Avatares: Personificação do Poder Divino

"Nunca esperei algo melhor vindo de um elfo."
— Thwor Ironfist, após derrotar Glórienn em combate

Enquanto está no próprio reino divino, um deus é praticamente invencível. Mas a mesma coisa não ocorre quando ele visita Arton. Por isso, raramente uma divindade maior deixará seus domínios para interferir diretamente nos acontecimentos do mundo mortal, deixando que clérigos e paladinos lutem tais batalhas em nome dele. E caso sua presença seja realmente necessária, é possível enviar um avatar.

O avatar é a encarnação mortal de uma divindade, uma criatura feita com uma pequena porção de essência divina. Apenas membros do Panteão possuem o poder necessário para criar avatares, com raríssimas exceções. Mas apesar de exigir certo esforço, a destruição de um avatar não afeta em nada a própria divindade. Caso ocorra, um novo avatar idêntico ao anterior poderá ser criado em 1d dias.

Apenas um único avatar pode ser mantido de cada vez. Ele não precisa possuir a mesma aparência do criador, mas é mais comum que seja dessa forma. Todos os avatares pertencem naturalmente à escala Kiodai, sendo oponentes dignos da Escala Titânica. Porém, não é incomum a aparição de avatares em campanhas de escalas inferiores, apoiando os heróis em momentos cruciais para a história. Em qualquer caso, são personagens importantes, absurdamente poderosos e que devem ser utilizados com cautela.

Com Grandes Poderes...

Mesmo entre os deuses existem níveis de poder distintos. Khalmyr, Deus da Justiça, que por muito tempo foi o líder do Panteão, é muito mais poderoso do que a decadente Glórienn, agora a deusa menor dos elfos. Da mesma maneira, um avatar criado por Tauron, Deus da Força e que ascendeu recentemente como líder, será mais forte do que um outro gerado por Lin-Wu, Deus da Honra, a maioria de cujos seguidores caiu devido à chegada traiçoeira da Tormenta em Tamu-ra.

A primeira vista pode-se fazer uma ligação entre o número de seguidores e o poder final de um deus. Porém, isso não é exatamente verdade. Os fatores andam lado a lado, mas ganho ou perda de devotos está muito mais ligado ao momento pelo qual a divindade

Pedro Netto (pedido nº51009)

em si está passando do que um abandono em massa de sua fé. Os deuses de Arton representam conceitos, e nesse sentido são imutáveis. Porém, os próprios dogmas independem deles. A justiça existe quer Khalmyr viva ou não. Mas, caso o deus protetor seja derrubado, é bem provável que a justiça no mundo inteiro seja afetada. Não é coincidência que hoje a verdadeira lei que rege os acontecimentos nos reinos seja a lei do mais forte...

Mecanicamente, não há diferenças sobre a forma como isso ocorre entre os deuses ou os personagens jogadores. Assim como heróis podem ganhar ou perder armas mágicas, conquistar vantagens ou receber desvantagens, o poder dos deuses com o passar do tempo também muda. Seja aumentando cada vez mais conforme eles galgam os degraus rumo ao topo do Panteão, seja diminuindo até a queda e o esquecimento, se transformando, quem sabe, em uma divindade menor.

E isso afetará também o avatar.

Superkit: Avatar

Exigências: Código de Honra e Clericato ou Paladino de sua divindade; Imortal; escala Kiodai.

Função: qualquer.

Certeza da Vitória: ao lutar lado a lado com um avatar do Panteão, todos os personagens recebem um bônus de +2 nas características. Da mesma maneira, os oponentes devem ser imediatamente bem-sucedidos em um teste de R–3. Se falharem, sofrem um redutor de –2 em todas as características até o fim do combate.

Invulnerabilidade Sagrada: avatares recebem Invulnerabilidade a qualquer tipo de dano causado por personagens de escala inferior, exceto por magia e armas mágicas, contra as quais possuem Armadura Extra com as mesmas restrições.

Égide: caso queira, o avatar que possuir Invulnerabilidade Sagrada pode projetá-la para um número de alvos igual à própria A — considerando a escala do avatar. Entretanto, enquanto estiver ativo, ele próprio não estará protegido.

Força Guardiã: todo avatar recebe um poder divino que pode utilizar livremente. Ele varia de acordo com a divindade que o criou, sendo descrito em detalhes no tópico Aliados Conjurados, no **Capítulo 6**.

Unidade: um avatar é intimamente ligado à divindade que o gerou. Caso se encontre Perto da Morte, há uma chance de 50% (4, 5 ou 6 em 1d) de que o deus criador interfira pessoalmente no combate, recuperando todos os PMs e PVs dele instantaneamente. Uma segunda intervenção no mesmo combate é muito rara (apenas de 1 em 1d). Afinal, mesmo a paciência divina tem limites…

Tornando-se um Avatar: personagens jogadores normalmente não se tornam avatares, pois os mesmos são criados pelos deuses a partir do nada. Em certos casos, é possível que uma divindade confira um ou mais poderes de avatar para heróis eleitos. A única forma de conseguir tal coisa é caindo nas graças de um deus, devido a serviços prestados à ele ao longo de muito tempo. Por essa natureza servil, mesmo que saltem escalas temporariamente, avatares *sempre* pertencem à escala Kiodai e nunca se tornam Kami.

Avatar de Heredrimm, 200Ki

O sempre sério Heredrimm caminha por Arton vestindo uma armadura completa, sem elmo, deixando as longas barbas de anão à mostra. Sempre carrega um enorme machado mágico de duas mãos, uma das formas conhecidas da própria Rhummnam.

F12 (corte), H12, R12, A12, PdF12 (perfuração); 180 PVs, 180 PMs.

Kits: Paladino de Khalmyr (armadura completa e inspirar aliados); Paladino Maior (retribuição); Avatar (completo).

Vantagens: Anão; Aliado e Parceiro (Pégaso), Armadura Suprema, Ataque Especial (*Julgamento:* PdF, VI; penetrante, poderoso e teleguiado), Ataque Múltiplo, Boa Fama, Clericato, Energia Extra II, Forma Alternativa, Imortal, Paladino, Patrono, Magia Branca, Memória Expandida, Pontos de Magia Extras ×12, Pontos de Vida Extras ×12, Reflexão, Telepatia e Toque de Energia (elétrico).

Desvantagens: Código de Honra (honestidade e Khalmyr).

Perícias: interrogatório, heráldica e montaria; Idiomas.

Magias Preferidas: 20 PEs em magias diversas.

Artefatos: *Rhummnam:* machado que confere +5 em F ou PdF, Sagrado, capaz de simular os efeitos de um Anel de Competência para Idiomas. Se empunhada por personagens que não possuam um Código de Honra, se comporta como uma arma Maldita, causando pesadelos que impedem o personagem de recuperar PVs e PMs durante o sono. Rhummnam também possui poderes únicos (veja a página 115).

Heredrimm também usa uma armadura (A+5 e Confortável).

Pedro Netto (pedido nº51009)

Armadura Completa: caso sofra um acerto crítico, Heredrimm pode fazer um teste de A. Se for bem-sucedido, sofre apenas o dano normal.

Inspirar Aliados: Heredrimm pode pagar 1 PM para que todos os aliados que possam ouvi-lo recebam FA+1 por um número de turnos igual à sua R.

Os Planos Elementais

"Guardem este lugar na memória para quando acharem que o mundo está ruim."

— Selene Savoy, ladina

Assim como acontece com os planos divinos, os planos elementais são manifestações das forças e elementos essenciais que compõem o universo e que, também, estão intimamente ligados à magia. Isso faz com que magias ligadas a uma determinada escola conjuradas no plano do elemento correspondente sejam mais poderosas, ao passo que as que forem ligadas ao caminho oposto são mais fracas e difíceis de serem utilizadas.

Como regra geral, magias do caminho do plano e ataques com custo em PMs cujo dano é baseado naquele elemento provocam efeito máximo e custam metade dos PMs para serem realizados. Por outro lado, magias e ataques do elemento oposto (indicado em cada caso) exigem o dobro em PMs e ainda assim causam metade do efeito total.

Os planos elementais são ambientes extremamente hostis para criaturas não nativas: apenas aventureiros poderosos e experientes conseguem sobreviver em tais lugares por muito tempo. Na verdade, não existem muitas razões para que qualquer pessoa ou criatura visite esses planos: são compostos quase que inteiramente pelo elemento que representam, sem sinais de estruturas, objetos ou mesmo criaturas vivas — exceto por elementais, que se formam e vivem justamente nesses lugares.

Elemental (3 pontos)

Elementais são as criaturas nativas dos planos elementais, muito parecidos com os seres resultantes da magia Criatura Mágica: seres cujos corpos são feitos de um único elemento: ar, água, fogo, luz, terra ou trevas. A grande diferença é que elementais são seres vivos inteligentes e independentes.

Quando arrancados do plano de origem, um elemental deseja regressar o mais rápido possível para casa. A única forma de fazer isso é cumprindo a missão para o qual foram invocados, matar o invocador ou morrer. Um elemental morto em Arton volta imediatamente para o plano de origem, o que não torna o processo menos doloroso para eles.

Os elementais mais comuns nos planos apresentados aqui se encontram em escala Sugoi, diferente do que ocorre com criaturas conjuradas em Arton, mais fracas, pertencentes à escala Ningen. Perdidos em lugares afastados, há ainda elementais gigantescos ou muito antigos (ou ambos, às vezes os heróis podem descobrir que o próprio *lugar* onde eles estão é o corpo de um imenso elemental ancião), em escala Kiodai.

Característica Elemental. Todo elemental recebe um bônus de +2 em uma característica ligada ao elemento do qual é feito. F para os da Terra, H para elementais do Ar e da Luz, R para os da Água, A para os de Trevas e PdF para Elementais do Fogo.

Equilíbrio Elemental. Elementais são Invulneráveis ao próprio dano, mas Vulneráveis ao dano causado pelo elemento oposto ao seu (Fogo e Frio, por exemplo). Eles também não precisam respirar e são imunes a todos os tipos de venenos e doenças.

Corpo Elemental. Todos os elementais podem usar a magia Corpo Elemental pela metade do custo em PMs. Eles também possuem aptidão para uma escola de magia, podendo adquirir a vantagem por apenas 1 ponto. Entretanto, recebem as desvantagens Modelo Especial e Monstruoso.

Poder Elemental. Elementais possuem um dom único ligado aos elementos dos quais são feitos. Cada um deles é visto adiante.

Viajando entre os Planos

Para todos os efeitos, planos são como outras dimensões. Só se pode alcançá-los por meios mágicos (como magias de transporte planar) ou ciência muito avançada.

Em *Tormenta*, a cosmologia planar é formada pelo plano material primário (o próprio mundo de Arton), quatro planos elementais (Água, Fogo, Ar e Terra), dois planos de energia (Luz e Trevas), três planos intermediários (astral, etéreo e sombra) e os reinos dos deuses. Além desses, há uma grande quantidade de semiplanos (uma versão compacta de um plano comum) pertencentes a divindades menores ou heróis de grande poder. Os exemplos mais conhecidos são a Academia Arcana e o labirinto dentro da estátua de Valkaria.

Mudanças de planos afetam os viajantes com certos efeitos colaterais. Qualquer criatura fica mais fraca quando está fora do plano nativo, recebendo um redutor de – 2 na FA/FD e um custo adicional de +2 PMs em qualquer efeito realizado nessas condições. Os mais afetados são os servos dos deuses. Clérigos e paladinos ficam privados de magias divinas e dos poderes concedidos por kits de personagem quando distantes do mundo nativo. Entretanto, caso viajem para o plano da divindade patrona, em vez disso, recebem acesso livre e sem limite ou custo a todos os poderes do seu kit de aventureiro.

Plano da Água

Esse plano é formado por um imenso oceano sem fundo ou superfície, iluminado por um brilho difuso. Exceto pelo fato de que um visitante deve ser capaz de respirar debaixo d'água (ou não respirar), esse é o menos hostil dos planos elementais. Diferente de Pelágia, o reino do Grande Oceano, aqui não há terras emersas — apenas água em todas as direções. As condições variam: quente, fria, doce, salgada, agitada, calma… inclusive, nesse plano há regiões formadas por água "respirável" por criaturas não aquáticas que também podem ser encontradas em certas correntes marinhas artonianas. O elemento oposto da Água, o caminho principal desse plano, é o Fogo. Ataques Químicos também são potencializados nesse lugar.

Pedro Netto (pedido nº51009)

Elemental da Água, 25S

Um turbilhão líquido que se mantém inexplicavelmente de pé sobre uma espiral de água espumante. São criaturas pacíficas. Quando confrontadas, porém, tornam-se oponentes temíveis. Devido ao corpo praticamente intangível, restringem-se a absorver os oponentes, mantendo-os dentro de si até que sejam afogados ou destroçados pela ação do redemoinho.

F3 (químico), H4, R7, A3, PdF3 (químico); 35 PVs, 35 PMs; Elemental; Elementalista (água), Magia Elemental e Separação; Ambiente Especial (água) e Poder Vergonhoso (exagerado).

Vórtice: o elemental da água pode pagar 5 PMs para assumir a forma de um redemoinho, envolvendo até R personagens que falharem em um teste de A. Uma vez dentro do vórtice, o personagem passa a perder 1d PVs por turno, que são transferidos diretamente para o elemental.

Plano do Ar

Um imenso vazio azul, com céus intermináveis acima e abaixo e grandes massas de nuvens à distância. Não há chão, nem gravidade, permitindo que os habitantes flutuem livremente — mas apenas aqueles capazes de voar conseguem se deslocar por vontade própria. O caminho oposto do Ar é a Terra. Além disso, pela falta de um ponto de apoio, quaisquer ataques Físicos também têm o dano reduzido.

Elemental do Ar, 25S

Esses elementais são esguios e deveriam parecer muito magros, se pudessem ser vistos. Quando imóveis, podem se mesclar completamente ao ar que os cercam, ficando invisíveis. Já em movimento, se tornam um turbilhão de ar veloz, soprando poeira e detritos que denunciam sua localização. Um vento gélido e constante sempre sopra em todas as direções quando um elemental do ar estiver presente.

F2 (sônico), H7, R3, A3, PdF3 (sônico); 15 PVs, 25 PMs; Elemental; Aceleração, Elementalista (ar), Magia Elemental, Pontos de Magia Extras e Voo; Restrição de Poder (comum; ambientes fechados).

Vendaval: por 3 PMs, o elemental do ar é capaz de envolver H vítimas e jogá-las para o alto por 1d×10 metros. Elas sofrerão 1d pontos de dano para cada 10m de queda. Todas têm direito a um teste de F para evitar o efeito e um teste de A para reduzir o dano da queda pela metade.

Plano do Fogo

Formado por fogo, lava e rochas derretidas. Existem montanhas, planícies e rios (de magma), mas em todo lugar há calor intenso e muralhas de chamas, que não precisam de combustível ou ar para arder. Embora seja muito parecido com Pyra, o reino de Thyatis, esse plano é muito mais quente e perigoso. O caminho principal desse plano é o Fogo, sendo seu oposto a Água ou ataques com base em dano Químico.

Elemental do Fogo, 25S

Criaturas formadas por pura chama, lembrando fogueiras ambulantes que incendeiam tudo o que tocam. Rápidos e mortais, raramente se comunicam com outras criaturas, preferindo queimá-las até as cinzas em vez de conversar.

F2 (fogo), H3, R3, A3, PdF7 (fogo); 15 PVs, 15 PMs; Elemental; Elementalista (fogo), Magia Elemental, Tiro Carregável, Toque de Energia e Voo; Fúria e Insano (piromaníaco).

Incendiar: sempre que sofrer dano, a vítima deve fazer um teste de A. Se falhar, pegará fogo. As chamas causam 1d pontos de dano direto por rodada. Apagar o fogo consome uma ação, não necessariamente a da vítima.

Plano da Luz

Um plano formado por um grande vazio, sem chão ou gravidade, onde todos flutuam e precisam ser capazes de voar ou levitar para conseguir se mover por vontade própria. Tudo nesse plano está impregnado de extrema energia positiva, que corresponde à vida e luz em suas formas mais puras. Luz clara, cores brilhantes, sons vibrantes e odores intensos existem nesse plano bombardeando os sentidos dos visitantes.

Qualquer criatura nesse plano estará o tempo inteiro sob o efeito da vantagem Regeneração (cumulativa com qualquer outra vantagem curativa que possua) e Pontos de Vida Extras. Mortos-vivos sofrem 1 ponto de dano por rodada, exceto múmias. Curiosamente, elas não são afetadas, sendo curadas como se estivessem vivas. O caminho oposto da Luz e da escola Branca são as Trevas, representadas pela escola de Magia Negra.

Elemental da Luz, 25S

Globos de luz flutuantes que emitem uma luz branca, radiante e pura, iluminando tudo ao redor com um calor agradável e acolhedor. São feitos da energia da vida, possuindo assim um grande poder de cura. Elementais da luz não atacam indivíduos que possuam algum Código de Honra ou usuários de Magia Branca, a não ser que sejam atacados primeiro.

F1 (elétrico), H7, R4, A3, PdF1 (elétrico); 30 PVs, 20 PMs; Elemental; Aceleração, Magia Branca, Pontos de Vida Extras, Regeneração, Sentidos Especiais (raio X, ver o invisível e visão aguçada) e Voo; Ponto Fraco (na escuridão) e Restrição de Poder (comum; não atacam certos alvos).

Energia Positiva: quando desejar, o elemental da luz pode pagar 1 PM para que seus golpes de FA recuperem PVs do alvo na mesma proporção do dano que seria causado de outra forma. Usada contra mortos-vivos, jogam um segundo dado no ataque e escolhem o melhor resultado.

Corpo Elemental de Luz: o elemental se transforma numa imagem, como um holograma. Por 25 PMs, pode ficar invisível. Por 30 PMs, pode voar e usar Teleporte e, por 35 PMs, recebe o dobro de ações por turno.

Pedro Netto (pedido nº51009)

Plano da Terra

Um lugar sólido, composto de pedra, terra e rochas, com raros bolsões de ar. Um viajante despreparado (ou que não consiga navegar através de rocha sólida) pode facilmente acabar enterrado vivo. A gravidade é muito maior no caminho elemental da Terra, tornando tudo mais difícil e cansativo. Heróis precisam pagar 1 PM a cada dez metros apenas para serem capazes de realizar movimento. O caminho oposto a Terra é o Ar, o que também afeta ataques do tipo Sônico.

Elemental da Terra, 25S

Parecendo mais um prédio desajeitado com pernas, o corpanzil humanoide marcha lentamente. Longos braços parecendo bate-estacas de pedra são usados para atacar, sendo praticamente incapazes de não destruir tudo aquilo que tentam tocar. Os rostos são disformes, sem detalhes, sempre assumindo o aspecto do lugar em que surgiram: terra, pedras, metais preciosos, rochas…

F7 (esmagamento), H3, R4, A5, PdF1 (esmagamento); 30 PVs, 20 PMs; Elemental; Elementalista (terra), Magia Elemental, Pontos de Vida Extras e Reflexão; Código de Honra (arena: água e céu), Maldição (H0 para movimentação) e Restrição de Poder (incomum; perder o contato com o solo).

Densidade: enquanto estiver em contato com o solo, o Elemental da Terra pode pagar 1 PM para aumentar a própria massa. Cada PM gasto aumenta a densidade em 50%, com um bônus de +1 em A e R (influenciando PVs, mas não PMs) e um redutor de –1 em H. Se ela zerar, o elemental se torna incapaz de se mover.

Plano das Trevas

Este é um plano feito de escuridão, sendo que apenas criaturas capazes de ver no escuro conseguem enxergar lá. Também não há chão ou gravidade: quaisquer criaturas flutuam no escuro, devendo voar ou levitar para conseguir se mover. O plano das Trevas lembra Sombria, o reino de Tenebra, e certamente tem ligação com aquele lugar, mas é totalmente formado por energia negativa — a energia da própria morte, que oferece poder a todos os mortos-vivos, sendo assim o mais perigoso de todos os planos.

Qualquer criatura viva nesse plano deve ser bem-sucedida em um teste de R por rodada. Se falhar, sofre 1d pontos de dano e recebe um redutor cumulativo para o próximo teste. Um personagem que chegue a 0 PVs nessa situação morrerá e retornará como um Fantasma aprisionando nesse plano para sempre. Mortos-vivos do plano das Trevas recuperam 1 PV a cada rodada, além de serem imunes aos efeitos negativos daqui. O elemento oposto às Trevas é a Luz, representado pela escola de Magia Branca.

Elemental das Trevas, 25S

Sombras esguias e furtivas que são capazes de mesclar-se completamente nas trevas, esses elementais raramente são vistos, preferindo manter sua influência em segredo. Apenas aqueles capturados e escravizados por necromantes, bruxos ou liches podem ser avistados agindo (ainda que a contragosto) em nome de seus senhores.

F2 (frio), H5, R3, A7, PdF1 (frio); 15 PVs, 25 PMs; Elemental; Magia Negra, Membros Elásticos, Pontos de Magia Extras, Sentidos Especiais (infravisão, radar e ver o invisível) e Voo; Insano (megalomaníaco) e Ponto Fraco (na luz).

Névoa Negra: elementais das trevas podem sacrificar o movimento e 1 PM para receber Armadura Extra contra todos os ataques, exceto dano por Magia Branca/elétrico, até o fim do turno.

Corpo Elemental de Trevas: o elemental se transforma numa sombra. Por 25 PMs, pode se misturar com a escuridão e ficar invisível. Por 30 PMs, é capaz de voar e usar Teleporte e, por 35 PMs, é capaz de afetar fantasmas normalmente, como um Xamã.

Superkit: Senhor do Elemento

Função: qualquer.

Exigências: Magia Elemental e Elementalista; escala Sugoi ou superior.

As seis forças que compõem a realidade — água e terra, luz e trevas e ar e fogo — são estudadas e dominadas por elementalistas em todo o mundo. Porém, apenas alguns poucos dentre esses chegam ao nível de compreensão de um senhor do elemento. Esses magos especializados romperam os limites físicos entre matéria e energia, tornando-se eles próprios centelhas de um elemento-guia, conectados o tempo inteiro com algum dos seis planos elementais de Arton.

Caminhos Secundários: você pode acessar magias de caminhos secundários, unindo um ou mais elementos para conseguir efeitos diversos como gelo (unindo água e luz) ou vácuo (com a união de trevas e ar, por exemplo). Em regras, você pode conjurar duas magias de caminhos diferentes em uma única ação, somando os custos em PMs e dividindo por dois (cumulativo com outras reduções). A duração de ambas será igual à mais curta.

Corpo Elemental: você está permanentemente sob o efeito mais básico da magia Corpo Elemental (*Manual 3D&T Alpha*, pág. 89) podendo acessar qualquer um dos efeitos superiores dela pagando a diferença em PMs pela metade do custo, arredondado para baixo. Por exemplo, um senhor do elemento (fogo) pode voar por 2 PMs enquanto um ligado ao elemento Terra ganharia um bônus de F+4 por apenas 7 PMs.

Energia Natural: você é capaz de absorver energia diretamente do seu elemento principal e não precisa mais comer, beber ou dormir. Você também pode absorver dano mágico do seu elemento, convertendo-os em PMs na mesma proporção dos PVs perdidos.

Teleporte Elemental: você se torna capaz de viajar livremente de um ponto a outro por maior que seja a distância através de seu elemento como na magia Teleportação, sem qualquer custo em PMs. Porém, é necessário que o elemento principal do mago exista no lugar em que se quer alcançar. O limite máximo de criaturas ou carga teleportados continua restrito pela sua H×5.

Pedro Netto (pedido nº51009)

Uno com o Elemento: você se torna Invulnerável ao seu elemento principal e recebe Armadura Extra contra danos causados por magias que usem esse elemento por base. Além disso, você é capaz de substituir um elemento de qualquer magia pelo próprio caminho, criando versões próprias de magias como Soco Explosivo, Sono, Terremoto...

Tornando-se um Senhor do Elemento: um elementalista comum só poderá se tornar um senhor do elemento se aprender em algum momento da campanha a magia Corpo Elemental, e também, pelo menos, outros dez efeitos variados que tenham seu elemento principal como exigência além das magias iniciais. Além disso, ele deve viajar até o plano elemental de seu elemento principal e vencer um elemental de escala superior em batalha.

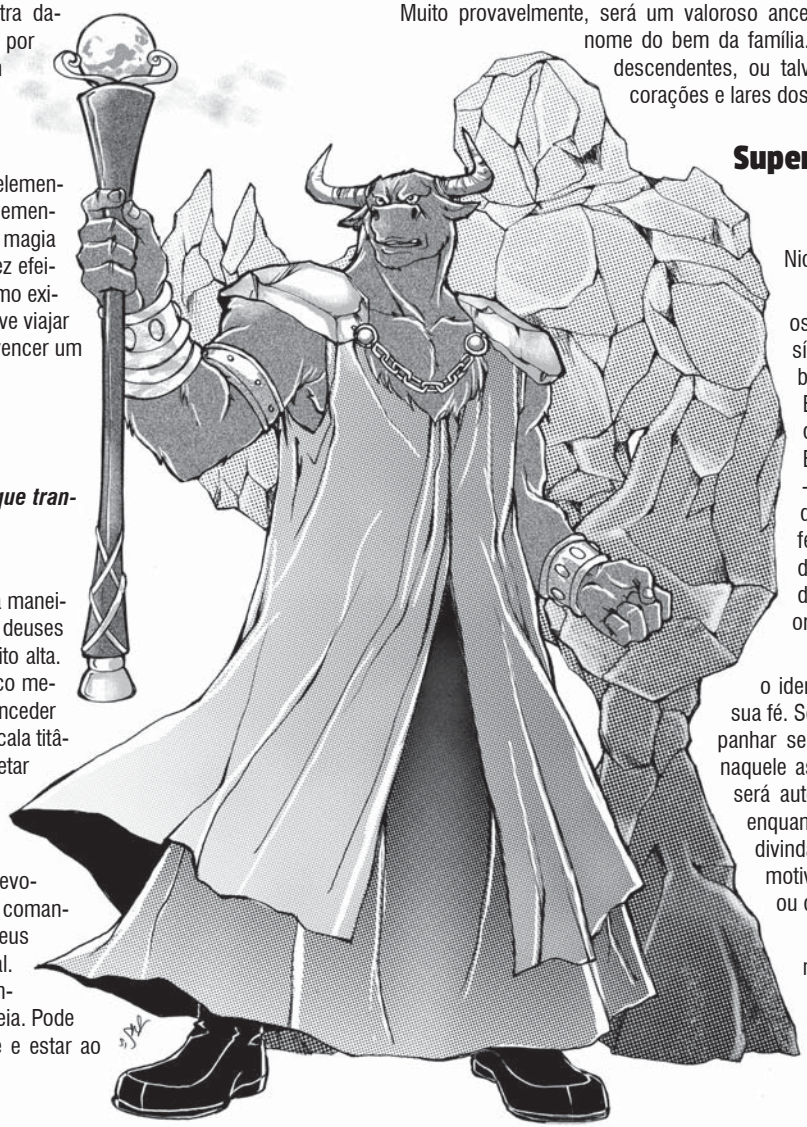
Deuses Menores

"Notei que você estava precisando. Mas fique tranquilo, eu guardei pra você!"

— Mauziell, deusa menor das avós

Os deuses em Arton são classificados de uma maneira diferente das divindades de outros mundos. Os deuses maiores de fato possuem uma escala de poder muito alta. Em contrapartida, os deuses menores são um pouco menos impressionantes. Exceto pela capacidade de conceder poderes, eles não diferem de outras criaturas em escala titânica. Não possuem planos próprios, não podem projetar avatares e mesmo seus servos são restritos: ainda que não exista um limite de clérigos, apenas um único paladino pode receber poder desses deuses.

Muitos deuses menores vivem próximos aos devotos. Alguns moram realmente em meio ao povo, no comando de tribos aldeias ou até mesmo nações. Um deus menor existe em carne e osso no mundo material. Você pode vê-lo brandir uma espada mágica ou conjurar bolas de fogo contra os orcs que atacam a aldeia. Pode ouvir pessoalmente as palavras de sabedoria dele e estar ao lado deles quando curam a febre de seus filhos.



Antigos clãs, famílias ou linhagens costumam ter um deus menor como patrono. Muito provavelmente, será um valoroso ancestral, responsável por feitos heroicos em nome do bem da família. Talvez ele ainda esteja presente entre os descendentes, ou talvez viva quase como uma presença, nos corações e lares dos protegidos.

Superkit: Divindade Menor

Função: qualquer.

Exigências: capacidade de usar magia; Nicho (veja adiante); escala Kiodai.

Os vinte deuses do Panteão representam os aspectos mais importantes de Arton. São símbolos sempre presentes na vida dos habitantes como a natureza, o sol ou a justiça. Existem, contudo, centenas de outras entidades ligadas a conceitos mais específicos. Elas são chamadas de divindades menores — pessoas, criaturas ou até mesmo objetos de extremo poder e influência que por seus feitos acabaram atraindo para si a devoção de certa quantidade de pessoas ao ponto de ganhar poder pela fé e a capacidade de ordenar clérigos.

Nicho (0 pontos): um nicho é aquilo que o identifica como um deus e também o alvo de sua fé. Seja lá qual for o nicho, ele sempre irá acompanhar seu nome. Você se tornará um especialista naquele assunto: qualquer teste envolvendo o nicho será automaticamente bem-sucedido. Além disso, enquanto ocupar esse nicho, não existirá outra divindade com o mesmo conceito. Por algum motivo, sempre há apenas um deus das viagens, ou das armas, ou das tortas de limão…

Regeneração Divina: uma divindade menor recupera por turno uma quantidade de PVs igual ao dobro de sua R, ou, se desejar, pode cessar esse efeito para recuperar por turno um número de PMs igual à sua R.

Pedro Netto (pedido nº51009)

Ordenar Clérigos: você se torna capaz de dar poder a clérigos que se dedicam a espalhar sua palavra e a adorar seu nicho. Escolha qualquer magia do *Manual 3D&T Alpha* cujo custo em PMs não exceda sua própria R. Seus clérigos poderão utilizá-la H+1 vezes ao dia, sem qualquer custo em PMs.

Paladino Único: toda divindade menor pode adotar um único Paladino de sua causa, um guerreiro santo que irá viajar por Arton lutando por aquilo que você acredita. Ele recebe o mesmo dom mágico dos clérigos, além de 10 PEs para gastar em uma arma mágica qualquer.

Supercaracterística: um deus menor é dotado de imenso poder. Escolha entre F, A ou PdF. Uma dessas suas características passará a contar como se pertencesse a uma escala acima da sua, preferencialmente, aquela que já foi sua característica principal durante toda a campanha.

Tornando-se uma Divindade Menor: apenas aqueles que possuam ao menos 1.000 devotos ativos em Arton podem se tornar divindades menores. A forma como o ganho de seguidores irá ocorrer depende do mestre. Podem ser pessoas, cidades (ou até mesmo reinos) que foram salvos por vocês durante as aventuras por Arton. Além disso, é possível conquistar seguidores através da construção de Templos (veja na pág. 41).

Glórienn, Deusa Menor dos Elfos

Glórienn é a deusa guardiã da raça élfica. As escrituras sagradas dos elfos dizem que ela foi a responsável pela criação dessa que é a raça mais antiga de Arton, e até hoje essa teoria não foi negada. Contudo, após a humilhação e quase aniquilação do povo élfico nas mãos dos goblinoides, muitos dos fiéis de Glórienn lhe deram as costas. A própria deusa se tornou ressentida e amargurada, perdendo a confiança em si até o ponto de ser incapaz de defender o próprio plano divino contra a Tormenta. A soma de todos esses fatores fez com que ela deixasse de ser uma divindade maior, se tornando escrava e protegida de Tauron, o deus da força.

Glórienn, Arqueira Arcana, Divindade Menor, 110Ki

F4 (corte), H9, R5, A6, PdF15 (perfuração); 25 PVs, 95 PMs.

Kits: Arqueira Arcana (completo) e Escrava (flanquear); Divindade Menor (cura divina, ordenar clérigos: Dardos da Agonia, e supercaracterística: PdF).

Vantagens: Elfa; Nicho (elfos); Aceleração, Aparência Inofensiva, Arcana, Arena (ermos), Ataque Especial (*Vingança Élfica:* PdF, X; penetrante e preciso), Clericato, Inimigo (goblinoides), Imortal, Patrono (Tauron), Pontos de Magia Extras ×7, Tiro Carregável e Tiro Múltiplo.

Desvantagens: Assombrada (Tormenta), Devoção (Tauron) e Insana (depressiva).

Perícias: ciências proibidas, doma e montaria; Sobrevivência.

Magias Preferidas: 35 PEs em magias diversas.

Itens Mágicos: *Virleranaenn* (PdF+5, Anti-Inimigo e Veloz).

Flanquear: quando ataca um alvo que já está envolvido em combate com um aliado, Glórienn ignora a H do alvo.

Flecha Arcana: Glórienn soma o PdF ao valor de H sempre que uma magia exigir algum teste ou requisito baseado em H.

Projéteis Mágicos: todos os ataques à distância de Glórien recebem FA+1 e são considerados mágicos.

Tiro Longo: Glórienn tem o dobro do alcance de tiro e o primeiro ataque dela contra cada oponente ignora a H.

Código de Honra (Glórienn) (–1 ponto): jamais ignorar um pedido de ajuda de um elfo. Proteger qualquer elfo até a morte, jamais realizar qualquer ato hostil contra um elfo. Sempre exibir o símbolo sagrado de Glórienn. Infelizmente, a própria Glórienn não possui esse Código de Honra.

Patrono: Divindade Menor

Em certas ocasiões, uma divindade menor pode ser adotada como Patrono. É o caso por exemplo de Rhond, o deus das armas e armeiros que vive em uma cidade com o mesmo nome, ou de Zakharov, o deus anão da força. Seja qual for a divindade escolhida, ela será muito seletiva em relação aos protegidos, especialmente quanto à conduta deles. Afinal, não custa nada sair à caça de um deles pessoalmente para aplicar um corretivo caso não estejam agindo a contento em seu nome…

Exigência: a única exigência de uma divindade menor é que seus seguidores ajam de acordo com seus dogmas enquanto fizerem uso dos poderes e vantagens por eles fornecidos. Dessa forma, Granto, o deus anão dos escultores, iria ficar muito insatisfeito no caso de um protegido seu destruir uma estátua ou escultura, por exemplo.

Um Pedacinho de Deus: você possui algum objeto ou artefato ligado ao nicho da divindade padroeira que lhe permite ignorar uma desvantagem qualquer que possua sem perder PEs por isso. Cada nova utilização na mesma aventura duplica o custo em PMs.

Nem tão Menor Assim: você pode utilizar da influência e poder da divindade padroeira para conseguir pequenos milagres, recebendo o direito a realizar testes diversos que não seriam normalmente permitidos.

O Poderoso Chefão: a divindade padroeira pode interferir pessoalmente em certos momentos, auxiliando-o de alguma forma. Porém, após isso, tanto esse quanto os outros benefícios de Patrono ficarão indisponíveis até o dia seguinte.

Pedro Netto (pedido nº51009)

Semideuses: Metade de um Poder Infinito

"Neste dia o mundo assiste ao retorno de sua maior defensora!"

— Vitória, após ser invocada por um grupo de valorosos (e oportunos) heróis

Quando um deus maior de Arton decide ter relações amorosas com uma criatura mortal — e decide também que sua prole receberá a centelha divina — o resultado será sempre impressionante. Um semideus herda grande parte da força divina de seu progenitor. É parecido com um avatar do seu deus-pai, mas pode se tornar muito mais poderoso. Tão poderoso que poderia, se quisesse, destruir o mundo!

A concepção de um semideus é um ato de extrema responsabilidade, mesmo para os deuses do Panteão. Eles têm habilidades de deus e de avatar combinadas, mas também algumas fraquezas. Caso sejam mortos, não podem ser recriados como um avatar, e nem ressurgem tempos depois como um deus. Também não podem ser ressuscitados ou devolvidos à vida por meios normais. Apenas a intervenção de um deus com pontuação total superior ao deus-pai pode trazê-lo de volta.

Diferente do que acontece com um avatar ou com os clérigos de seu deus criador, um semideus não depende do poder de sua divindade para existir. Pelo menos não totalmente. Caso o deus que o criou seja destruído, o semideus não será afetado diretamente, contudo, quaisquer poderes clericais que o mesmo possua (como o dom de cura, por exemplo) e também seu Dom (veja adiante) estará irremediavelmente perdido.

Semideus (+4 pontos)

Filhos de um deus e de um mortal, semideuses não são de fato deuses, mas seu poder individual é tão alto que poderia rivalizar com qualquer divindade menor. Cada semideus é uma criatura única. Possui todos os dons garantidos pela raça de seu progenitor, além de ter acesso a poderes únicos ligados à sua divindade geradora. Além disso, diferente do que acontece com os deuses maiores, eles podem mudar, evoluir e se tornar cada vez mais e mais poderosos. Semideuses podem somar os benefícios dessa vantagem com qualquer outra vantagem única. Para todos os efeitos, são considerados também youkai.

• **Proteção Divina.** Um semideus possui uma Armadura Extra (escolha um tipo entre físico ou energia). Além disso, pode comprar poderes de Clérigo ou Paladino da divindade criadora mesmo sem possuir Clericato (devendo ainda cumprir quaisquer outras exigências).

• **Controle Total.** Um semideus tem controle quase irrestrito do próprio corpo. Ele pode gastar 2 PMs e um movimento para mover pontos entre duas características distintas (exceto R) conforme a necessidade. A mudança dura até o próximo turno e nenhuma característica pode chegar a menos que zero.

• **Metade de um Poder Infinito.** Após atingirem o patamar Sugoi, semideuses tornam-se capazes de, uma vez por combate para cada patamar que possuem, realizar um feito qualquer (seja ele ataque, defesa, deslocamento...) como se estivessem em uma escala acima da qual se encontram.

• **O Dom.** A principal e mais cobiçada característica de um semideus é o seu Dom, um poder único ligado à sua divindade progenitora. Quase sempre irá se manifestar apenas na puberdade do indivíduo, quando ele descobrirá sua ascendência divina. O verdadeiro poder depende da divindade que o gerou:

Allihanna: filhos de Allihanna sempre serão bárbaros e selvagens. Podem utilizar as magias Arma e Armadura de Allihanna, mesmo sem quaisquer vantagens mágicas, pelo custo normal em PMs. Além disso, podem se comunicar com quaisquer criaturas vivas com um teste Fácil de H.

Azgher: os enigmáticos filhos do sol nunca se perdem à luz do dia, além de serem capazes de intuir com grande precisão de que maneira eventos recentes tenham ocorrido em algum lugar, desde que isso tenha acontecido sob o olhar de Azgher. R vezes ao dia podem ainda utilizar um ataque com seu olhar de penitência que causa 1d pontos de dano (que não podem ser defendidos de nenhuma maneira).

Glórienn: a deusa dos elfos não mais faz parte do Panteão de Arton, mas talvez existam filhos dela agindo anonimamente em alguns lugares do mundo. Eles não possuem mais quaisquer dons, exceto por um: todos os seus ataques contra goblinoides causam dano dobrado.

Pedro Netto (pedido nº51009)

Grande Oceano: os filhos do Oceano raramente se afastam muito do mar. Sob a água, recuperam o dobro de PVs que normalmente receberiam por qualquer poder ou cura do qual sejam alvos. Além disso, podem respirar livremente sob a água e mover-se nela com o dobro da velocidade normal.

Hyninn: os filhos do deus dos ladrões podem adquirir a perícia Crime por apenas 1 ponto. Além disto, todos os seus testes nessa perícia são considerados Fáceis.

Kallyadranoch: os descendentes do deus dos dragões gastam metade dos PMs para usar Poder Oculto. Além disso, levam um único turno para tanto, não importando quantos PMs venham a gastar.

Keenn: guerreiros por natureza, filhos de Keenn recebem um Ataque Especial pela metade do custo em PMs um número de vezes por combate igual à sua A. Caso já possuam, ele considera um nível de progressão adicional. Magias ofensivas conjuradas por eles causam dano dobrado, mas magias de cura custam o dobro em PMs para fazerem efeito.

Khalmyr: o deus dos justos não possui filhos conhecidos em Arton. Porém, há lendas de que um semideus filho de Khalmyr sempre saberia com certeza quando alguém estivesse mentindo, além de causar dano adicional igual à sua R em qualquer ataque contra criaturas com a desvantagem Dependência, Insano, Magia Negra ou que possuam a perícia Crime.

Lena: todas as filhas de Lena são mulheres, e essas são capazes de usar a magia Cura Mágica como uma habilidade natural, sem qualquer custo em PMs. Entretanto, caso ataquem alguém, sofrerão os efeitos da desvantagem Poder Vingativo.

Lin-Wu: os filhos de Lin-Wu são sempre tamuranianos e recebem a vantagem regional completa gratuitamente, além de usufruir de seus efeitos dobrados. Caso possuam algum Código de Honra, seus PVs ou PMs são dobrados.

Marah: a pacífica deusa da paz é uma das divindades com maior número de filhos e filhas espalhados por toda Arton. Eles podem adquirir a perícia Arte por apenas 1 ponto. Além disso, podem gastar um movimento para afetar um único alvo com os efeitos da magia Paz de Marah.

Megalokk: filhos do deus dos monstros são sempre violentos, encrenqueiros e com tendências a destruir tudo por onde passam. Também possuem o dobro do tamanho comum para sua espécie. Recebem F+3 (podendo ultrapassar o limite inicial de 5) e a desvantagem Monstruoso.

Nimb: o caótico deus do caos pode ter inúmeros filhos espalhados por toda Arton. Ou não! Eles sempre terão alguma Insanidade e jamais terão certeza quanto à sua paternidade. Qualquer um que entre em combate contra eles deverá ser bem-sucedido num teste de R ou será afetado pela mesma insanidade que acomete o semideus. Eles também podem afetar a probabilidade (um sucesso se torna uma falha e vice-versa, antes da rolagem) de um número de jogadas num mesmo dia igual à própria R.

Ragnar: todos os filhos de Ragnar são goblinoides, ou no máximo meio-orcs. Quando lutam contra oponentes que possuam Magia Branca ou algum Código de Honra, seus Críticos causam dano triplicado (em vez de duplicado).

Sszzaas: os filhos de Sszzaas nunca descobrem que são seus descendentes, acreditando que os poderes que possuem provêm de alguma outra divindade ou herói lendário qualquer. Essa crença induzida é tão poderosa que eles de fato recebem o mesmo dom da divindade em questão, mas fornecido pelo Corruptor!

Tanna-toh: filhos da deusa do conhecimento são dotados de um intelecto impressionante, não raro tornando-se pessoas que mudam os rumos da história através de suas ideias. Para eles, a vantagem Memória Expandida custa apenas 1 ponto, e eles são capazes de memorizar ao mesmo tempo um número de perícias igual à sua H.

Tauron: semideuses filhos de Tauron nascerão como minotauros se forem do sexo masculino, ou pertencerão à raça da mãe caso nasçam do sexo feminino. Indiferente de qual seja seu gênero, em ambos os casos serão dotados uma índole furiosa e um desejo eterno de serem sempre os mais fortes. Para eles, o custo da característica Força acima de 5 é reduzido em um nível (veja quadro na pág. 125 do *Manual 3D&T Alpha*).

Tenebra: os taciturnos e enigmáticos filhos de Tenebra tornam-se invariavelmente reclusos e avessos à luz do dia, assumindo hábitos noctívagos. Todos apresentam olhos completamente negros, e com eles enxergam perfeitamente sem qualquer fonte de luz. Além disso, podem usar a magia Roubo de Vida sem custo em PMs em qualquer ser vivo mesmo sem a vantagem mágica.

Thyatis: filhos do deus da ressurreição não temem a morte. Eles recebem a vantagem Imortal III, regressando imediatamente após sua morte.

Valkaria: os ambiciosos filhos da deusa da humanidade são sempre humanos com capacidade infinita de se aventurar. Eles sempre possuem a vantagem regional Aventureiro Nato completa, com um dos efeitos dobrado, independentemente de onde nasçam. Podem ainda Tornar Possível o Impossível (*Manual 3D&T Alpha*, pág. 142) gastando PMs em vez de PEs.

Wynna: os filhos de Wynna nascem com a magia no sangue. Eles não precisam comer, beber ou dormir a própria magia no ambiente os supre. Também nunca ficam completamente sem PMs, recuperando 1 PM automaticamente sempre que chegam a 0.

Vitória, Semideusa

Vitória, a meio-elfa semideusa, teria sido criada para destruir a Tormenta que ameaçava devorar Arton. Pelo que ela se lembra, após cumprir essa missão, teria sido colocada em hibernação em planos astrais, e então invocada para a Terra atual. No entanto, talvez isso não seja verdade!

Vitória pensa ser filha do Paladino de Arton — um fato improvável, já que ela é muito mais poderosa do que o Paladino jamais foi. Na verdade, a única explicação é que tenha sido produto da união entre uma elfa e um deus maior do Panteão, que talvez tenha se apresentado à mãe fingindo ser o Paladino. Qual deles?

Isso é algo que eu também gostaria de saber!

Pedro Netto (pedido nº51009)

Vitória, Guerreira e Paladina Maior, 90Ki

F6 (corte), H10, R10, A10, PdF5 (perfuração); 50 PVs, 55 PMs.

Kits: Guerreira (armadura completa e crítico automático); Paladina Maior (ataque vital e aura sagrada).

Vantagens: Elfa Semideusa (Dom de Khalmyr); Aliada e Parceira (Brenda), Arcana, Ataque Especial (*Batalha Real:* F, X; poderoso), Ataque Múltiplo, Boa Fama, Clericato, Energia Extra, Imortal, Patrono (Khalmyr), Poder Oculto (primordial), Pontos de Magias ×3 e Voo.

Desvantagens: Código de Honra (gratidão, honestidade e de Khalmyr), Poder Vergonhoso (hentai!) e Ponto Fraco (estado emocional).

Magias Preferidas: Morte Estelar! E mais duas por Clericato, além das iniciais.

Armadura Completa: caso sofra um acerto crítico, Vitória pode fazer um teste de A. Se for bem-sucedido, sofre apenas o dano normal.

Crítico Automático: Vitória pode gastar 2 PMs em vez de 1 PE para comprar um crítico automático em seu ataque um número de vezes ao dia igual à própria H.

Brenda, Artefato-Avatar, 85Ki

Brenda é uma espada larga inteligente, que se comunica com Vitória por telepatia, e pode assumir a forma de um gato doméstico comum. Como espada, também pode mudar ligeiramente de forma e aparência (seus entalhes e runas parecem diferentes), mas mantém suas estatísticas e habilidades. Vitória chama a espada de Artefato-Avatar, pois ela teria sido supostamente criada pelo poder divino do deus-pai.

F5 (corte), H6, R6, A6, PdF12 (perfuração); 80 PVs, 120 PMs.

Vantagens: Ligação Natural e Parceira (Vitória), Aceleração, Aparência Inofensiva, Forma Alternativa (*espada-avatar:* R6, PdF15; Armadura Suprema, Forma Alternativa (gato), Golpe Final, Parceira (Vitória), Pontos de Magia Extras ×9, Pontos de Vida Extras ×5, Regeneração e Tiro Carregável; Modelo Especial; confere PdF+5, A+5, Espiritual e Vorpal), Imortal II, Magia Elemental, Membros Elásticos, Membros Extras, Paralisia, Pontos de Magia Extras ×9, Pontos de Vida Extras ×5, Resistência à Magia, Sentidos Especiais (todos), Regeneração, Telepatia e Xamã.

Desvantagens: Modelo Especial (afinal, é um gato...).

Perícias: Sobrevivência.

Magias Preferidas: 20 PEs em magias diversas; gosta muito de Megalon.

Ela Venceu Mesmo a Tormenta?

Talvez. A própria Vitória acredita que derrotou os lefeu e libertou Arton da destruição. Mas nada é dito sobre quando ou como isso aconteceu. Sequer é dito que ela conseguiu tamanha façanha sozinha! Quem sabe ela contou com ajuda de alguns poderosos heróis? E por que não podem ser os seus? Esse é um objetivo digno de personagens poderosos. Realizar aquilo que nem mesmo o Panteão acreditava ser possível.

Dragões

"Pensa mesmo em me derrotar, o rei dos dragões vermelhos, o mais poderoso dragão-rei de Arton?"

— Sckhar, quando confrontado por um grupo de heróis

Dragões são a raça mais antiga de Arton. Criados pelo deus-dragão Kallyadranoch — que por muito tempo foi conhecido apenas pela alcunha de O Terceiro — dominaram o mundo milênios atrás, muito antes do surgimento dos povos criados pelos outros deuses. São territorialistas, ciumentos de tudo aquilo que consideram sua propriedade, desde tesouros até regiões inteiras, (inclusive as pessoas que nelas habitam) e extremamente perigosos. A mera presença de um dragão é capaz de gerar um medo instintivo e irracional no mais poderoso dos mortais.

Dragão (6 pontos)

Orgulhosos, inteligentes e enormes, os dragões estão entre as criaturas mais poderosas que já caminharam por Arton. Seu criador foi Kallyadranoch, o Terceiro, que há pouco tempo regressou ao Panteão. E assim como aconteceu com sua divindade protetora, após milênios de reclusão, os dragões estão voltando à Arton.

Habitam covis, normalmente formados por vastos complexos subterrâneos que conduzem a uma caverna principal, onde descansam. Clamam uma ampla região como território, onde caçam ou cobram tributo dos mortais. Alguns oferecem proteção, mas na maioria das vezes tais criaturas são simplesmente uma ameaça para toda a região.

• **Anatomia Dracônica.** Dragões recebem as vantagens Sentidos Especiais (todos), Telepatia e Voo, além das desvantagens Modelo Especial e Monstruoso. Quando desejam, são capazes de causar os mesmos efeitos da magia Pânico de forma natural, sem gastar PMs. Além do ataque normal um dragão pode realizar vários golpes imprecisos num mesmo turno: dois ataques com garras (FA=F+1d), um com a cauda (FA= H+1d) e um com mordida (FA= F+2+1d).

• **Invulnerabilidades.** Dragões são imunes à passagem do tempo (eles nunca morrem por velhice) e são Invulneráveis ao elemento protetor: dragões vermelhos a dano por Fogo, azuis a Elétrico ou Sônico, brancos ao Frio, marinhos, negros e verdes a Químico. A partir da escala Kiodai, também passam a considerar Armadura Extra contra danos Físicos.

• **Código de Honra dos Dragões.** O orgulho de um dragão é seu maior defeito. Ele jamais irá se sujeitar a pedir ajuda, implorar pela vida ou rebaixar-se frente a qualquer outra criatura. Tampouco aceitará qualquer tarefa que considere indigna, como servir de montaria (a não ser no caso de um Aliado, Parceiro ou alguém que ele considere útil o suficiente para tanto) ou ser tratado com desrespeito, mesmo por um deus. Esse mesmo orgulho faz com que dragões nunca se esqueçam e sempre cumpram uma promessa feita: seja por gratidão, seja por vingança.

Pedro Netto (pedido nº51009)

Dragões não são indicados para personagens jogadores e sua adoção como vantagem única é restrita para campanhas a partir da escala Sugoi. Mas, caso deseje, um jogador pode começar a campanha como um jovem dragão na versão mais básica, transformando-se numa criatura completa através do gasto dos pontos necessários, bastando para isso a aprovação do mestre.

• **Baforada (+2 pontos).** Dragões possuem uma baforada: um sopro corrosivo baseado em um dos tipos de dano por Energia (*Manual 3D&T Alpha*, pág. 74) igual à sua Invulnerabilidade e conta como um Tiro Múltiplo que diminui as proteções do alvo em um nível (Invulnerabilidade se torna Armadura Extra, essa por sua vez torna-se Normal e personagens sem proteção especial tem sua Armadura anulada).

• **Forma Avatar (+1 ponto).** Em sua forma verdadeira, dragões tem uma série de limitações devido ao próprio tamanho. Assim, por motivos práticos, assumem uma forma humanoide, quase sempre com aparência élfica. A Forma Alternativa mantém todos poderes de sua forma original — exceto Baforada, a aura de Pânico e as desvantagens e ataques extras de Anatomia Dracônica.

• **Presença Intimidante (+2 pontos).** A partir da escala Kiodai, personagens que falharem no teste de R para evitar o efeito do Pânico gerado pelo dragão podem morrer de medo se ele quiser! Exija um Teste de Morte das vítimas por combate neste caso.

• **Poder Inato (+2 pontos).** Para um dragão, a magia é intuitiva. Eles recebem uma escola mágica e pagam apenas metade dos PEs para aprender magias. Também são absurdamente ricos e se assim quiserem, podem acumular fortunas incalculáveis em ouro e joias. Para dragões, a vantagem Riqueza custa apenas 1 ponto.

Fichas de dragões típicos podem ser vistos na pág. 98 do *Manual 3D&T Alpha*. Elas representam dragões adultos de cada espécie e esses se encontram naturalmente na escala Sugoi. Elas podem ainda ser ajustada para filhotes (–2 em todas as características, pertencentes à escala Ningen), adultos veneráveis (+2 em todas as características) ou anciões (+4 em todas as características, pertencentes à escala Kiodai).

Dragões-Reis

Existem seis espécies de dragões em Arton, uma para cada elemento. E em cada uma delas, o mais antigo e poderoso recebe a alcunha de Dragão-Rei.

São eles **Sckhar**, do Fogo, rei dos dragões vermelhos e o mais poderoso dentre os dragões vivos de Arton, governante do reino de Sckharshantallas. **Hydora**, do Ar, líder dos dragões celestes ou azuis e criador dos elfos do céu. **Beluhga**, da Luz, a já falecida e ainda insubstituível rainha dos dragões brancos e das Montanhas Uivantes. **Zadbblein**, rainha dos dragões verdes, representante do elemento Terra. **Benthos**, rei dos dragões marinhos, ligado a Água e que raramente interage com os habitantes da superfície e, por fim, **Mzzileyn**, o traiçoeiro rei dos dragões negros, ligado à escuridão, às trevas e à morte.

Ainda que apenas alguns deles interajam com os povos mortais, sempre que o fazem os rumos da história de Arton são alterados de alguma maneira. Estando dentre as criaturas vivas mais poderosas que se tem notícia, mesmo o mais simplório de seus planos tem consequências drásticas, influenciando milhares de pessoas.

Pedro Netto (pedido nº51009)

Patrono: Dragões-Reis

Por estarem acostumados a ordenar e serem obedecidos e por serem visados o tempo inteiro não apenas por seus outros irmãos, mas também por vários inimigos poderosos, dragões podem adotar grupos de heróis como servos para que cumpram funções que considerem de menor importância.

Exigência: personagens só serão adotados como protegidos por algum Dragão-Rei se forem realmente eficientes. Todos deverão adotar a desvantagem Devoção para com seu Patrono, com um agravante: o redutor para aqueles que ousarem não cumprir as ordens imediatamente é de –2 em todas as características.

Dragonete: um familiar dragonete da mesma cor do dragão Patrono (F0, H1, R1, A0, PdF1, Voo, Tiro Carregável) surge por um número de turnos igual à sua R. Caso possua a vantagem, poderá adotá-lo como um familiar permanente.

Escamas de Dragão: um pingente ou objeto entregue pelo Patrono que garante Armadura Extra contra o tipo de dano ligado ao dragão Patrono por um número de vezes igual à sua A.

Dragonslayer: um artefato capaz de ferir um dragão, independente da escala ao qual ele pertença! Contudo, ele só funciona uma única vez por combate.

Sckhar, Senhor das Chamas, Divindade Menor, 100Ki

O mais poderoso dentre todos os dragões-reis, Sckhar representa tudo aquilo que define um dragão, e sempre ao extremo. Arrogante e vaidoso, adora demonstrar seu poder de todas as formas possíveis. Com uma nação inteira à disposição e nenhuma das preocupações mundanas de um regente, devota grande parte do tempo e dos recursos à sua própria adulação. Para ele, tudo em seu reino, desde as cidades até o povo, são parte de seu tesouro.

Em sua forma humanoide, Sckhar aparenta ser um elfo de cabelos vermelhos e porte altivo, com três cicatrizes sobre o olho esquerdo (ferimento causado por Beluhga, a rainha dos dragões brancos). Já na forma de dragão, ele é uma das visões mais impressionantes e aterradoras de Arton. Suas escamas são de um escarlate profundo, com garras enormes e uma cabeçorra coroada de chifres espiralados. Sua baforada é tão quente que é capaz de destruir tudo, reduzindo os alvos a nada.

F7 (corte), H10, R8, A8, PdF15 (fogo); 60 PVs, 60 PMs.

Kits: Senhor das Chamas (obliterar); Divindade Menor (cura divina, ordenar clérigos, supercaracterística: PdF).

Vantagens: Dragão (completo); Herdeiro do Dragão (total); Nicho e Patrono (Sckhar-shantallas), Arena (montanhas), Elementalista (fogo), Energia Extra, Pontos de Magia e Vida Extras ×2.

Desvantagens: Fúria e Restrição de Poder (comum; não controla a Presença Intimidante).

Perícias: intimidação, interrogatório e sedução.

Magias Preferidas: 20 PEs em magias principalmente do elemento Fogo.

Obliterar: em Acertos Críticos com tipo de dano por Fogo, Sckhar triplica sua F ou PdF em vez de duplicar.

Kayredrann, Dragões da Tormenta

A existência de tais criaturas confirmam que as maiores suspeitas e temores dos estudiosos da Tormenta se concretizaram, os kayredrann são uma herança do Terceiro, a encarnação mais pura do poder lefeu: os dragões da Tormenta.

Tratam-se de lefeu imensos, com longos corpos recobertos por carapaças segmentadas e farpadas. Têm quatro patas com grandes garras, uma cabeça alongada de aspecto ósseo com vários pares de olhos, antenas em constante movimento e três pares de asas: dois insetoides e um de couro translúcido, com uma longa cauda revestida de lâminas.

Seu papel na sociedade lefeu é desconhecido, bem como a extensão de seus poderes. Especula-se que, pelo seu poder imensurável e natureza terrível, eles não obedeçam sequer aos Lordes da Tormenta, o que explicaria sua posição à parte na hierarquia lefeu.

Kayredrann, Criatura da Tormenta 63Ki

F8 (corte), H7, R8, A6, PdF8 (químico); 60 PVs, 60 PMs; Lefeu (mente alienígena e sentidos da Tormenta; poder únirco: ataque corrosivo); Ataque Especial (PdF; amplo), Ataque Múltiplo, Sentidos Especiais (todos), Telepatia, Tiro Múltiplo e Voo; Insano (homicida), Modelo Especial e Monstruoso.

O Dragão da Tormenta

O Dragão da Tormenta é uma criatura única, diferente até mesmo dos Kayredrann e, até então, a maior arma dos lefeu. Seus poderes são inúmeros. Para compreendê-lo realmente é preciso antes analisar suas partes. O monstro é feito de cadáveres de várias espécies de dragões, de uma fração do poder de Kallyadranoch e de matéria vermelha. Seu grande trunfo é que ele não é uma criatura artoniana corrompida, um lefeu ou apenas um lefou. Ele é tudo isso junto, algo genuinamente novo.

Sua perigosa baforada é Tormenta, criando pequenas áreas de Magnitude 7 (e afetando seus alvos com todos os efeitos desse tipo de infestação). Não há estratégia ou arma secreta para derrotar o Dragão da Tormenta. Contra ele, a única esperança é o poder puro.

Dragão da Tormenta, 101Ki

F11, H11, R8, A5, PdF15; 40 PVs, 40 PMs.

Vantagens: Dragão (completo, exceto por Forma Avatar e Poder Inato) e Lefeu (completo; poder único: natureza dual); Adaptador, Armadura Suprema, Ataque Especial (PdF; amplo), Tiro Carregável e Toque de Energia.

Desvantagens: Fúria e Insano (homicida).

Natureza Dual: por sua natureza parte artoniana, parte lefeu, ele possui dois controles de PVs. Quando for ferido, role um dado antes do teste de FD: com números pares, a parte artoniana sofre dano. Para números ímpares, a parte lefeu. Caso role um crítico na FD, ele gasta 2 PMs e recupera toda a vida de uma das metades. Ele só será derrotado após ter ambos os PVs reduzidos a zero.

Pedro Netto (pedido nº51009)

O Paladino de Arton

"Eu sou."

— Paladino de Arton

A verdadeira origem do Paladino de Arton é conhecida por poucos — entre eles o necromante Vladislav Tpish, que teria sido um dos responsáveis diretos por sua criação. No entanto, uma vez que esse invencível guerreiro sagrado começou a vagar pelo mundo realizando façanhas épicas, as lendas rapidamente começaram a se espalhar.

Conta-se que seu primeiro feito foi destruir Heart, o então Rei dos Dragões da Terra — algo estranho, pois ele não deveria possuir poder suficiente para isso. Outro ponto polêmico dessa lenda é que o guerreiro teria destruído a fera milenar para resgatar uma refém, uma mulher-demônio chamada Tasha. Muitos afirmam que essa é uma prova de que a nobreza desse cavaleiro sagrado não conhecia limites. Para outros, atesta sua loucura.

A influência do Paladino no curso dos eventos é notável. Sua existência inspirou jovens a procurar templos e lutar pelo posto de guerreiros sagrados. A passagem do guerreiro com quase dois metros de altura, vestido em uma armadura dourada e repleta de joias vermelhas dispostas em pares sempre atraía a admiração e a fé do povo. Havia até aqueles que acreditavam que ele havia sido enviado pelos deuses como a última esperança contra a Tormenta.

Até que então, em certo momento, o Paladino simplesmente sumiu.

Paladino de Arton, Humano Paladino Maior, 70S

F6 (corte), H7, R7, A8, PdF4 (esmagamento); 35 PVs, 35 PMs.

Kits: Paladino Único (arma sagrada); Paladino Maior (aura de mana, aura sagrada, proteção sagrada e retribuição divina).

Vantagens: Ataque Especial (*Eu sou:* F, VIII), Boa Fama, Imortal, Magia Branca, Paladino, Patrono (Divindades Maiores) e Voo.

Desvantagens: Código de Honra (heróis e honestidade) e Devoção (fazer justiça).

Perícias: intimidação, montaria e natação.

Magias Preferidas: 10 PEs em magias de cura e proteção, além das iniciais.

Artefatos: Arma Mágica +5. Além dela, os rubis da virtude lhe garantem 40 pontos em características (notoriamente, o Paladino de Jallar não era grande coisa) Invulnerabilidade contra tudo, exceto magia e armas mágicas, além de um bônus de FD+20!

Arma Sagrada: com um movimento e 5 PMs, uma das armas (F ou PdF) do Paladino se torna Sagrada (*Manual 3D&T Alpha*, pág. 121) até o fim do combate.

Superkit: Paladino Maior

Função: baluarte ou tanque.

Exigências: Semideus ou Paladino e Código de Honra ou Devoção da/à sua divindade; Patrono (a própria divindade); escala Sugoi ou superior.

Paladinos são guerreiros sagrados que devotam a sua espada em prol dos dogmas de alguma divindade. Estão entre os mais fervorosos servos divinos (algumas vezes, são inclusive *filhos* dos deuses a quem seguem) e seus feitos são cantados pelos bardos e lembrados com gratidão e fervor por todos que a eles devem suas vidas, para todo o sempre. Infelizmente, paladinos também são conhecidos por ter vida curta. Envolvidos em batalhas infindáveis contra o mal, cedo ou tarde acabam perecendo ante um dos muitos inimigos acumulados em suas aventuras.

Assim, é muito raro encontrar um paladino maior, os soldados máximos dos deuses em Arton. Incontáveis vidas foram salvas por eles. A mera presença desses homens santos pode fazer a balança pender para o lado do bem, forçando seus inimigos à derrota completa.

Ataque Vital: você pode sacrificar seu movimento para que seu próximo ataque baseado em F transforme metade do dano causado ao inimigo (após descontada a FD) em PVs para você.

Aura de Mana: enquanto se mantiver imóvel, você é capaz de emitir uma aura de energia que recupera por turno uma quantidade de PMs igual à sua A em você ou em um número de aliados igual à sua R. A aura é cancelada caso o paladino ataque, se mova ou sofra qualquer dano.

Aura Sagrada: a mera presença de um paladino maior é capaz de revigorar os cansados e curar feridas. Você emite uma aura de energia curativa que recupera por turno um número de PVs igual à sua A em você ou em um numero máximo de aliados igual à sua R.

Proteção Sagrada: por 1 PM por alvo por turno, você é capaz de criar uma aura divina que protege a si e um número de aliados dentro de seu campo de visão igual à sua A contra algum tipo de dano específico, como se todos tivessem Armadura Extra. Mudar sua proteção de um dano para outro consome um turno.

Retribuição Divina: sempre que sofrer dano, seu corpo envia uma onda de choque equivalente de volta ao seu atacante, que tem direito a um teste de A para reduzir esse valor à metade. Personagens com Códigos de Honra dos Heróis e da Honestidade são naturalmente imunes à Retribuição. Entretanto, inimigos com Dependência, Magia Negra ou alguma Insanidade Grave (–2 ou –3 pontos) não têm direito a testes e recebem dano total.

Tornando-se um Paladino Maior: paladinos maiores são os campeões máximos daquela divindade e apenas irão conquistar esse posto caso tenham apostado sua vida em prol da vontade de seu deus. O Paladino deverá realizar um Sacrifício Heroico em um momento chave da campanha, encontrando-se então pessoalmente com seu deus patrono que poderá, eventualmente, devolvê-lo a vida para que continue lutando por ele.

Os Rubis da Virtude

A criação dos Rubis da Virtude aconteceu logo após a punição de Valkaria, Tilliann e Kallyadranoch pela Revolta dos Três, evento em que juntos agiram contra a vontade do o Panteão, colocando em risco a existência de toda Arton. Foi devido a esse incidente que os

Pedro Netto (pedido nº51009)

deuses decidiram tomar uma atitude que pudesse evitar que tal coisa se repetisse no futuro. Deveria haver uma forma dos deuses confiarem uns nos outros!

Foi Nimb quem sugeriu a ideia: cada divindade deveria forjar um objeto, uma gema preciosa que seria o símbolo de sua posição. Essas seriam indestrutíveis por meios mortais — apenas os próprios deuses maiores poderiam destruir uma delas. Cada gema seria ofertada aleatoriamente para algum dos outros deuses, que ficaria responsável por sua guarda. Os próprios não sabiam a quem pertencia a gema que possuíam e se essa fosse destruída, o deus que a criou seria imediatamente privado de seu poder.

Por muito tempo os Rubis ficaram sob a guarda dos deuses. Tanto tempo que até os próprios esqueceram-se delas. A não ser por Sszzaas. Durante eras o deus da traição fez o impensável: sorrateiro, esgueirou-se pelos planos e os roubou a todos um a um. Quando estava prestes a descobrir qual era o seu Rubi, foi descoberto por Khalmyr. Antes, contudo, o Traidor teve tempo de esconder as joias em Arton. Como castigo por sua traição, o Corruptor foi transformado em avatar e condenado a vagar pelo mundo até ser destruído ou aceito de volta. Sszzaas conseguiu ainda a promessa de Khalmyr de não interferir diretamente em seus planos — afinal, não seria justo para com ele. Sem escolha, o deus da justiça aceitou, desde que o vínculo vital dos rubis com as divindades fosse desfeito. E assim aconteceu.

Atualmente, cada um dos Rubis da Virtude oferece a seu portador 2 pontos de personagem para distribuir em suas características. Além disso, por sua invulnerabilidade, cada Rubi garante um bônus cumulativo de +1 em testes de R e +1 na FD contra qualquer ataque. Com dez Rubis, o personagem recebe Armadura Extra contra quaisquer efeitos. Com todos os vinte, Invulnerabilidade a tudo, exceto Magia e armas mágicas. Devido à magia que os escondeu em Arton, cada Rubi também torna o portador mais difícil de observar por meios mágicos, permitindo um teste de R (mais bônus) para evitar ser percebido ou localizado.

Para fazer efeito, contudo, o Rubi precisa ser de alguma forma incrustado no corpo do personagem com testes da perícia Medicina ou Máquinas. Depois de colocados, os efeitos passam a ser sentidos dentro de 4d horas.

Os Rubis foram reunidos e utilizados no Paladino de Arton há alguns anos, e acabaram se perdendo novamente por ocasião de sua morte, sendo violentamente expelidos por toda Arton, e até para outros planos! Eles podem estar agora em qualquer parte, sob a posse de qualquer um.

Boa caçada!

O Retorno do Paladino

O desaparecimento do Paladino ocorreu logo após a derrota dele pelas mãos de Mestre Arsenal, em Petrynia. Nesse momento, ele foi resgatado por Sszzaas e levado até a ilha de Galrasia, para que seu corpo se recuperasse e fosse energizado pela incrível potência vital do lugar, transformando-se em uma criatura celestial. Não mais apenas humano, mas algo muito além disso. Mesmo sem nenhum Rubi em seu corpo, o Paladino manteve sua mesma pontuação, e em alguns aspectos, encontrava-se ainda mais forte!

Mas a perda dos Rubis foi um golpe duro (ainda que não o único) para ele. Sem os mesmos, boa parte da força e proteção que possuía estavam comprometidas. Ele também não podia mais contar com sua Espada Sagrada (levada por Mestre Arsenal, supostamente, o principal motivo do duelo). De volta à vida, só havia um caminho a ser trilhado: a recuperação de seu poder total.

Paladino de Arton, Youkai Paladino Maior, 70S

F6 (corte), H7, R7, A8, PdF4 (esmagamento); 85 PVs, 85 PMs.

Kits: Paladino Único (arma sagrada); Paladino Maior (aura de mana, aura sagrada, proteção sagrada e retribuição divina).

Vantagens: Anjo; Ataque Especial (*Eu sou:* F, IX), Imortal, Magia Branca, Paladino, Patrono (Divindades Maiores), Pontos de Magia e Vida Extras ×5 e Voo.

Desvantagens: Código de Honra (heróis e honestidade) e Devoção (recuperar os Rubis).

Perícias: intimidação, montaria e natação.

Magias Preferidas: 10 PEs em magias de cura e proteção, além das iniciais.

Artefatos: Ao despertar, o Paladino trazia consigo uma quinta parte de seu poder total, com apenas 4 Rubis (R+4 para testes de R, bônus de FD+4 contra qualquer golpe aplicado contra ele).

Arma Sagrada: com um movimento e 5 PMs, uma das armas (F ou PdF) do Paladino se torna Sagrada (*Manual 3D&T Alpha*, pág. 121) até o fim do combate.

Nova Magia: Megalon Superior

Escola: Elemental (água ou terra) e Negra

Exigências: Elementalista (água ou terra); não possuir Códigos de Honra

Custo: 25 PMs

Alcance: longo; **Duração:** sustentável

Essa magia maligna é a versão final de Megalon, refinada e protegida por eras por monges em Tamu-ra e recuperada de suas ruínas em uma das muitas expedições de exploradores que viajaram até o Império de Jade após a destruição da área de Tormenta da ilha. Seus alvos sofrem um crescimento absurdo, recuperando todos os PVs e PMs, atingindo facilmente 50 metros de altura e saltando imediatamente para uma escala acima!

Tamanho poder, entretanto, não pode ser controlado pelo mago (que quase sempre estará bem longe, para o próprio bem). A criatura resultante torna-se Insana e Monstruosa, além de estar sob efeito constante de Fúria. Atacará qualquer coisa que encontrar em seu caminho até ser destruída, quando explode e desaparece numa chuva de fumaça, fogo e faíscas. Apenas alvos que tenham falhado em um Teste de Morte nos últimos 1d turnos podem ser afetados por essa magia.

Pedro Netto (pedido nº51009)

Paladino Completo

Após uma longa jornada (vista em detalhes no mangá *Holy Avenger*), o Paladino enfim recuperou todos os vinte Rubis da Virtude, não sem antes se vingar de inúmeros inimigos que acumulou ao longo do tempo, especialmente Sckhar, o Rei dos Dragões Vermelhos, o responsável por uma de suas (muitas) mortes e que indiretamente possibilitou que Vladislav o imbuísse com todos os Rubis da Virtude.

Também foi para punir Sckhar que o Paladino matou Beluhga, a Rainha dos Dragões Brancos. Tais ações mesquinhas sugeriam que o Paladino estava perdendo o controle. O poder havia corrompido seus atos. Ele passou a acreditar que estava acima da lei dos deuses. Acima de todo o Panteão. E por muito pouco não estava mesmo!

Paladino de Arton, Youkai Paladino Maior, 110S

F8 (corte), H13, R10, A9, PdF9 (esmagamento); 85 PVs, 85 PMs.

Kits: Paladino Único (arma sagrada); Paladino Maior (aura de mana, aura sagrada, proteção sagrada e retribuição divina).

Vantagens: Anjo; Ataque Especial (*Eu sou:* F, X; dano gigante), Armadura Suprema, Imortal, Magia Branca, Paladino, Patrono (Divindades Maiores), Pontos de Magia e Pontos de Vida Extras ×5, Voo.

Desvantagens: Código de Honra (heróis e honestidade) e Insano (megalomaníaco).

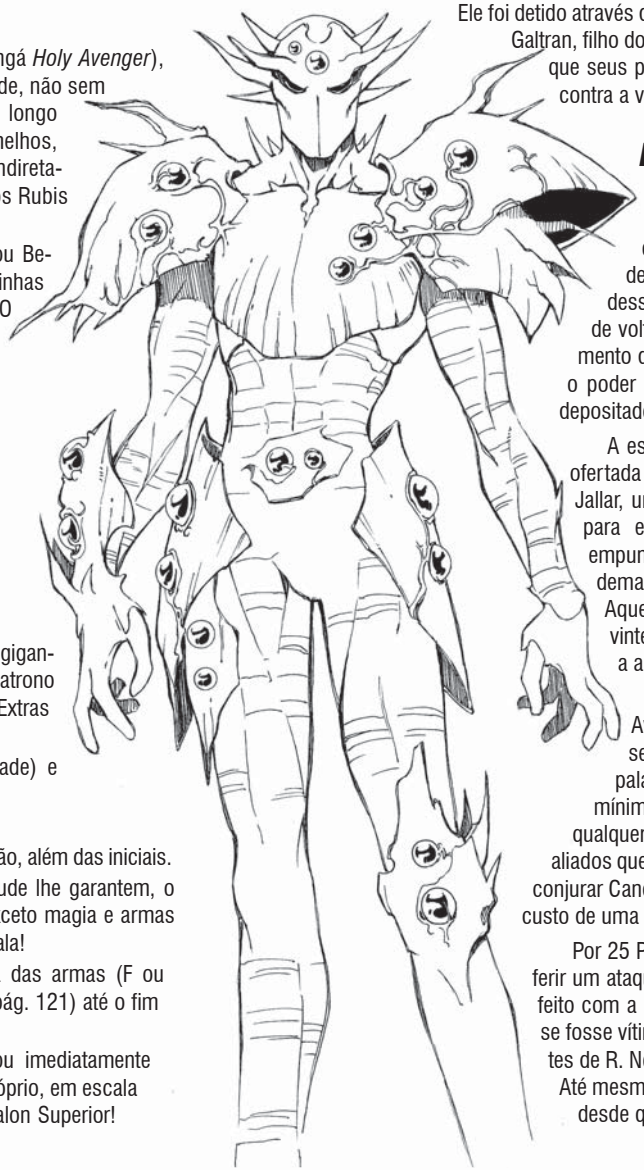
Perícias: intimidação, montaria e natação.

Magias Preferidas: 10 PEs em magias de cura e proteção, além das iniciais.

Artefatos: além dos 40 pontos que os Rubis da Virtude lhe garantem, o Paladino também recebe Invulnerabilidade contra tudo, exceto magia e armas mágicas e um bônus de FD de +20, independente da escala!

Arma Sagrada: com um movimento e 5 PMs, uma das armas (F ou PdF) do Paladino se torna Sagrada (*Manual 3D&T Alpha*, pág. 121) até o fim do combate.

Ao ser derrotado por Lisandra, o Paladino regressou imediatamente após a queda, numa versão gigante e monstruosa de si próprio, em escala Kiodai graças a uma magia conjurada por Sszssas: Megalon Superior!



Ele foi detido através do uso da Holy Avenger por Lisandra, a Druida, e Sandro Galtran, filho do ladrão mais procurado do mundo. Porém, nada impede que seus personagens tomem o lugar deles em uma batalha final contra a versão maligna do herói caído.

A Espada Holy Avenger

Em toda a sua complexidade, o Grande Plano de Sszzaas tinha um objetivo simples: criar uma situação que só pudesse ser resolvida pela união de todos os deuses que haviam criado os Rubis da Virtude — pois, dessa forma, o Panteão não teria escolha além de recebê-lo de volta. Manipulando eventos e pessoas, ele levou ao surgimento do Paladino de Arton, que só poderia ser destruído com o poder combinado dos vinte deuses. Esse poder deveria ser depositado em uma arma: a espada Holy Avenger.

A espada do Paladino era uma vingadora sagrada comum, ofertada a ele por Toris, a ciumenta deusa menor protetora de Jallar, um reino, que por paranoia, mantém escondido apenas para ela! Porém, Sszzaas a preparou, incluindo em sua empunhadura um Rubi da Virtude falso, indistinguível dos demais mas sem a essência divina que deveria preenchê-lo. Aquele rubi seria o receptáculo para o poder de todos os vinte deuses maiores do Panteão, fazendo da Holy Avenger a arma mágica mais poderosa do universo.

Além dos benefícios de uma arma Sagrada, a Holy Avenger comporta-se como uma arma Vorpal que pode ser empunhada por qualquer personagem (e não apenas paladinos). Além de seu ataque normal, a arma provoca no mínimo 2 pontos de dano que não podem ser absorvidos por qualquer FD, gera Resistência à Magia em todos os personagens aliados que estejam à distância de combate corpo a corpo, além de conjurar Cancelamento de Magia equivalente ao gasto de 25 PMs ao custo de uma ação padrão.

Por 25 PMs, a Holy Avenger também pode ser usada para desferir um ataque de destruição total: caso seja atingido por um golpe feito com a espada, *qualquer* criatura é totalmente destruída como se fosse vítima da magia Raio Desintegrador, mas sem direito a testes de R. Nenhum tipo de imunidade tem efeito contra esse ataque. Até mesmo uma divindade maior pode ser destruída por tal golpe, desde que atacada diretamente no próprio plano divino.

Pedro Netto (pedido nº51009)

O Retorno do Herói?

Após o Paladino ser destruído com um golpe da Holy Avenger, os Rubis se espalharam através de Arton e ele foi dado como morto. Mas será que, dessa vez, o lendário herói desapareceu completamente?

Uma nova lenda tem sido cantada pelos bardos. A de um cavaleiro combatendo malfeitores, libertando aldeias e salvando donzelas. Chamado de o "Príncipe de Cavalo Branco", ele surge aparentemente de lugar algum, ajudando e protegendo aqueles que necessitam e partindo logo em seguida, deixando para trás o povo agradecido.

Trajando uma armadura prateada completa, portando uma espada finamente adornada e um escudo reluzente sobre um garanhão de pelo alvo, tem seu rosto completamente oculto por um elmo. Há especulações de que o Príncipe se trata na verdade do próprio Paladino, tentando se redimir quanto aos seus erros, novamente lutando pelo bem. Muitos duvidam dessa teoria, tomando-o na verdade por uma participação mais direta do próprio Khalmyr agora que o mesmo cedeu seu papel de líder do Panteão.

A verdade depende de seu mestre.

O Antipaladino

Antipaladinos são demônios criados por deuses malignos para matar ou corromper um paladino. Possuem todos os poderes de um paladino, mas de forma invertida. Felizmente, apenas os mais poderosos paladinos possuem antipaladinos — eles são criados apenas para destruir heróis que tiveram vidas repletas de grandes feitos. Como regra, sempre que um paladino alcança a escala Sugoi, um deus de uma religião oposta irá criar um antipaladino.

Têm a aparência de um sinistro cavaleiro, trajando armadura pesada, que jamais removem. Qualquer parte do corpo que por ventura esteja visível mostra uma pele ressequida, com ossos salientes. Em vez de olhos, suas órbitas são ocupadas por um luzes vermelhas e brilhantes, visíveis mesmo através do elmo.

Antipaladinos possuem características iguais às do alvo +1, Inimigo, Manipulação e Resistência à Magia. Talvez possuam alguma arma Anti-Inimigo, eficaz não apenas contra o paladino alvo mas contra qualquer alvo com um Código de Honra ou Magia Branca. Ao contrário de um paladino, ele não está preso a nenhum Código de Honra: pode emboscar, pilhar, matar, fazer qualquer coisa — se isso ajudá-lo na busca do alvo.

Superkit: Deicida

Função: atacante ou dominante.

Exigências: Youkai; Patrono (um deus maior); Má Fama; escala Sugoi ou superior.

Muitos devotam suas vidas em favor de uma divindade. O deicida, ao contrário, luta para destruí-las. O papel desse guerreiro maldito é caçar deuses ou seus seguidores mais poderosos através de Arton e enfiar um pouco de humildade em suas cabeças sagradas, arrancando-as, sempre que possível.

Isso não faz dele o tipo de companhia que seu grupo de jogo normalmente apreciaria. Mesmo deicidas que sigam algum tipo de código de conduta que os faça caçar e destruir apenas divindades malignas são criaturas rancorosas, estranhas, com hábitos e manobras ainda mais sujas do que os antipaladinos habituais.

Alma Gélida: o deicida pode sacrificar o movimento e 1 PV ou PM por turno (sempre o que estiver menor) para reduzir pela metade a Habilidade de um número de alvos igual à sua Armadura. O efeito perdura enquanto ele se mantiver parado.

Aura de Decadência: um deicida pode amaldiçoar seus próprios golpes ao custo de 2 PMs por turno. Nessas condições, caso provoque qualquer dano a um personagem de uma escala superior, esse irá decrescer uma escala por um número de turnos igual à R do deicida.

Controle da Alma: nem a morte pode deter um deicida. Você pode continuar lutando normalmente mesmo que chegue a 0 PVs, parando apenas caso role 6 em seu Teste de Morte. Ainda assim, poderá pagar 10 PMs para regressar à vida imediatamente, com 1d+R PVs.

Controle do Corpo: fora de combate, o deicida pode tornar-se Invulnerável a algum tipo de dano de energia à sua escolha. Uma vez por batalha, ele pode gastar um movimento e 3 PMs para alternar sua Invulnerabilidade de acordo com o que for mais conveniente no momento. Entretanto, se o fizer, irá se tornar Vulnerável ao tipo de dano oposto até o fim do combate.

Presença Venenosa: quando entra em combate, o deicida anula qualquer tipo de cura automática (como Regeneração e correlatos) de todos os personagens que estejam em distância corpo a corpo do próprio, ou de um único personagem dentro de sua linha de visão, independente a qual escala ele pertença.

Tornando-se um Deicida: para se tornar um matador de deuses, um antipaladino deverá enfim cumprir a demanda de sua existência e vencer seu paladino-alvo em combate, sendo destruído imediatamente após esse feito. Sua essência então será colhida por alguma divindade (não necessariamente a que o criou) que o moldará novamente em uma nova e muito mais letal criatura.

Pedro Netto (pedido nº51009)

Os Lordes da Tormenta

"Não vão enfrentar apenas Tamu-ra. Tudo que é lefeu estará contra eles."

— Crânio Negro, preparando as defesas contra o Exército dos Deuses

Os mais poderosos lefeu em Arton, revelados apenas durante a Batalha de Amarid, são os lekael. Um único membro desta casta comanda cada uma das áreas de infestação da Tormenta e a própria existência delas parece estar ligada à presença desses seres tremendamente poderosos. Até agora, nenhum dos Lordes da Tormenta originais foi vencido ou mesmo ameaçado, exceto por Crânio Negro, o primeiro algoz da Tormenta que ascendeu como Lorde da Área de Tamu-ra por um curto período de tempo. Derrotado por um exército de divindades menores, Crânio Negro foi destruído juntamente com o Coração e toda a Área, livrando a ilha do mal que a acometeu por duas décadas.

Superkit: Lekael, Lorde da Tormenta

Exigências: Lefeu ou kit Criatura da Tormenta; Coração da Tormenta (veja abaixo); escala Kiodai ou superior.

Função: atacante.

Um lekael é uma espécie de divindade menor dentro de sua própria área de Tormenta, e nela seu poder rivaliza até mesmo o dos avatares do Panteão. Eles possuem o controle pleno sobre tudo dentro de sua própria Área. Desde seu corpo até o clima e o tempo. Apesar de mais fracos se comparado aos membros do Panteão, nenhum dos deuses parecem dispostos a confrontar diretamente os lefeu dentro de seus domínios.

Coração da Tormenta (1 ponto): todo Lorde da Tormenta possui uma Ligação Natural com seu Coração, um objeto responsável por trazer a Tormenta para Arton. Para personagens em escala Kiodai, ele garante acesso a compra de poderes do superkit Executor (veja mais adiante), além de gerar uma série de redutores para oponentes que tentem destruí-lo. Para mais detalhes sobre Corações e seus poderes, consulte a pág. 130.

Domínio sobre o Espaço e o Tempo: um lekael pode controlar livremente o tempo e o espaço dentro de sua Área. Nelas, nunca ficam surpresos, são automaticamente bem-sucedidos em todos os testes de Iniciativa, recebem uma ação extra antes do início do combate e podem agir duas vezes num mesmo turno. Além disso, um lekael pode gastar um movimento para surgir em qualquer lugar dentro de sua própria Área instantaneamente.

Regeneração Rubra: um lekael recupera uma quantidade de PVs ou PMs igual ao dobro de sua R por turno, ou pode gastar um turno para absorver PVs e PMs de quaisquer lefeu ou lefou em distância corpo a corpo, transferindo-os para ele (e matando-os no processo).

Corpo de Matéria Vermelha: além das imunidades comuns dos lefeu, os lekael podem pagar 5 PMs por turno para se tornarem Invulneráveis contra algum grupo de dano (Físico ou Energia) ou para subir uma escala de poder. Eles também podem ignorar acertos críticos de qualquer tipo caso forem bem-sucedidos em um teste de A, mudando órgãos importantes de lugar conforme a necessidade.

Poder sobre a Realidade: através das eras, os Lordes da Tormenta aprenderam maneiras de distorcer a realidade. Em regras, eles são capazes de conjurar as magias do *Manual 3D&T Alpha* em versões próprias e distorcidas, sem cumprir qualquer exigência, restritos apenas pela própria H e pagando o mesmo custo em PMs. Vale lembrar: esses efeitos não são magias realmente e por isso afetam normalmente criaturas que possuam qualquer tipo de resistência ou armadura contra magia.

Tornando-se um Lorde da Tormenta: para um Lorde ser criado, uma nova área de Tormenta deve surgir em algum ponto de Arton, o que demanda um certo planejamento, preparo e energia por parte do candidato. Como os Lordes também devem aprovar a chegada de uma nova peça em sua invasão, eles irão exigir que uma série de missões complexas (e nem sempre relacionadas com a criação da Área em si) sejam executadas. Por fim, o novo Lorde deve pagar 10 PEs e 10 PMs permanentes para criar um Coração.

Aharadak, Lorde de Zakharov

A mais recente grande área de Tormenta em Arton é aquela governada pelo Lorde que demonstra mais abertamente uma das principais metas lefeu: tornarem-se deuses. Ele é Aharadak, o Devorador. Dentre seus iguais, ele é o menos interessado em guardar segredos. Inclusive permite que exploradores visitem seus domínios na Cidade na Tormenta! Tudo indica que ele não considera nenhum grupo de aventureiros como ameaça, preferindo que esses partam para falar de sua glória e grandeza.

O Devorador demonstra ser um estudioso do comportamento artoniano. Ele espera ser venerado como um deus terrível, capaz de mergulhar o mundo em sangue e pesadelo. Para tanto, está construindo um vasto culto para adorá-lo, ou morrer caso se neguem. Também possui clérigos espalhados por Arton, pregando em seu nome.

Fisicamente, ele é repugnante. Com quase vinte metros de altura, mais parece um enorme estômago inchado, sustentado por dez pequenas pernas dispostas em simetria radial. O corpanzil sugere mantas sobrepostas de gordura, sob grossas placas de matéria vermelha rígida. Tem oito braços em posições e tamanhos desiguais, terminando em mãos com garras. Apesar de não ter uma cabeça aparente, traz na parte superior um amontoado de bocarras com várias fileiras de dentes.

Aharadak, o Devorador, 94Ki

F6, H6, R12, A6, PdF6; 110 PVs, 100 PMs.

Kits: Lekael (completo).

Vantagens: Lefeu (completo; poder único: refém); Ataque Múltiplo, Ataque Especial (*Mesmo assim eu te devoro:* F, V), Armadura Suprema, Coração da Tormenta (clone diabólico e uma fração da Tormenta), Imortal II, Membros Extras ×6, Poder Oculto (primordial), Pontos de Magia e de Vida Extras ×5 e Toque de Energia.

Desvantagens: Insano (megalomaníaco).

Perícias: Ciência.

Magias Preferidas: 20 PEs em magias de dano diversas.

Pedro Netto (pedido nº51009)

Gatzvalith, Lorde de Trebuck

O povo da Tormenta é totalmente diferente dos artonianos. Quando agem como eles, provavelmente o fazem por imitação, curiosidade, adaptação ou escárnio. Ninguém sabe ao certo. Gatzvalith, o primeiro Lorde a se revelar durante a Batalha de Amarid, segue essa norma à risca. Ele age como um senhor da guerra, um general de tropas todo-poderoso sobre sua fortaleza conquistada.

Sua forma física reflete essa tentativa de se parecer conosco: um humanoide robusto, pesadamente protegido por uma armadura de placas, que é, na verdade, formada por sua própria carapaça natural. A cabeça ostenta um elmo fechado, ornamentado com chifres. Ele se comporta como um estrategista, apreciando a arte da guerra. Por isso, não escolheu um alvo fácil ou desolado: sua área de Tormenta instalou-se no coração do Reinado. E ali lutou e venceu o maior exército jamais visto, apenas para estudar, detectar os seres mais poderosos entre os artonianos e oferecer-lhes poder.

Com suas capacidades, Gatzvalith poderia formar facilmente um exército infinito de lefeu. Contudo, ele parece interessado em recrutar novos soldados entre os habitantes de Arton. Ele foi o responsável direto pela criação de Crânio Negro, o primeiro dos algozes, e hoje grande parte de suas forças é formada por aventureiros caídos, corrompidos e equipados com artefatos e simbiontes.

Gatzvalith, o Conquistador, 89Ki

F6, H12, R6, A6, PdF6; 110 PVs, 40 PMs.

Kits: Guerreiro (ataque contínuo e crítico automático); Lekael (completo).

Vantagens: Lefeu (completo; poder único: controle mental); Armadura Suprema, Coração da Tormenta (uma fração da Tormenta), Deflexão, Energia Extra II, Energia Vital, Golpe Final, Imortal II, Memória Expandida, Pontos de Magia Extras ×2, Pontos de Vida Extras ×8 e Telepatia.

Desvantagens: Insano (fantasia).

Perícias: Manipulação.

Magias Preferidas: 20 PEs em magias de manipulação diversas, em geral, paródias da escola Elemental (espírito).

Ataque Contínuo: caso reduza um oponente a 0 PVs com um ataque, Gatzvalith pode imediatamente realizar outro ataque contra um alvo que esteja ao alcance. Ele pode fazer isso por um número de vezes igual à sua F (ou até acabarem os alvos, o que ocorrer primeiro).

Crítico Automático: Gatzvalith pode gastar 2 PMs em vez de 1 PE para comprar um crítico automático em seu ataque um número de vezes ao dia igual à própria H.

Igasehra, Lorde do Plano da Tormenta

Uma tempestade furiosa, catastrófica, que destrói tudo em seu caminho. Por longos anos, a própria Tormenta foi assim definida. Hoje, sabemos que esse não é o comportamento comum a todos os lefeu. Essa é apenas a maneira de agir de Igasehra, o destruidor. O primeiro lekael a manifestar-se em Arton, por muito tempo foi também um dos mais misteriosos e desconhecidos — porque a fúria de seu ataque não deixou sobreviventes.

A atitude de Igasehra representava a primeira reação lefeu à descoberta de Arton. Como um humano que descobre um inseto incômodo e o esmaga, a realidade lefeu atacou Arton quando a descobriu por simples reflexo. Igasehra é, provavelmente, tão astuto e sagaz quanto quaisquer outros Lordes, porém, seus planos, se é que existem, permanecem misteriosos.

Medindo mais de cem metros de altura, esse monstro titânico lembra um lagarto-inseto bípede, com braços imensos terminando em garras que lembram dentes de dragão. Um longo pescoço segmentado é encimado por uma cabeça sauroide com quatro olhos e muitas fileiras de dentes. Sua cauda pesada pode demolir castelos, e sua boca expele matéria vermelha cáustica, como o sopro de um dragão.

Com a queda de Glórienn, Igasehra entregou a área da ilha de Tamu-ra a Crânio Negro e invadiu o plano divino da caída Deusa dos Elfos, dominando-o. Hoje, essa é a maior de todas as Áreas, maior do que a própria Arton! Apesar de ter destruído praticamente tudo em sua passagem, pouco a pouco o lugar vem sendo moldado para tornar-se uma paródia de um reino divino. Os lefeu desejam que a Tormenta torne-se uma divindade maior. E, agora que possui um plano, Igasehra é capaz de vomitar suas legiões sobre qualquer ponto de Arton com muito mais facilidade…

Pedro Netto (pedido nº51009)

Igasehra, o Destruidor, 101Ki

F12, H6, R6, A6, PdF6; 130 PVs, 20 PMs.

Kits: Berserker e Berserker Insano; Lekael (todos completos).

Vantagens: Lefeu (completo; poder único: característica superior); Armadura Suprema, Ataque Especial (*Tempestade Rubra:* F, X; dano gigante, penetrante, perigoso e poderoso), Coração da Tormenta (não há morte e uma fração da Tormenta), Energia Extra II, Energia Vital, Imortal II, Membros Elásticos, Pontos de Vida Extras ×10, Reflexão e Regeneração.

Desvantagens: Fúria, Insano (homicida), Inculto e Má Fama.

Arma Especial: as garras de Igasehra garantem F+1 e Vorpal.

Cólera: quando faz um ataque que causa dano, Igasehra pode gastar 2 PMs para ganhar um ataque adicional contra qualquer oponente que esteja ao alcance corpo a corpo (incluindo aquele recém-acertado). Ele pode usar este poder um número de vezes por turno igual a F. Este poder funciona mesmo em Fúria.

Fúria Incansável: Igasehra não fica esgotado após a Fúria.

Fúria Indomável: enquanto está em Fúria, Igasehra é imune a medo, inclusive da magia Pânico, e é automaticamente bem-sucedido em testes de R contra magias da escola Elemental (espírito).

Fúria Poderosa: quando está em Fúria, Igasehra recebe F+2 e R+1 (afetando inclusive seus PVs e PMs).

Tanque de Carne: Igasehra pode continuar lutando normalmente mesmo que chegue a 0 PVs, parando apenas caso role 6 em seu Teste de Morte.

Raigheb, Lorde do Deserto

Fragmentos de histórias contadas por nômades são tudo o que se conhece sobre Raigheb, o Lorde da Tormenta que governa uma área no extremo oeste do Deserto da Perdição. Dentre os lekael conhecidos, ele permanece como o mais misterioso. Enquanto outros Lordes planejam e agem, Raigheb sequer demonstra ter qualquer inteligência.

Embora seja considerado um Lorde, Raigheb não possui um corpo único, sendo na verdade formado por toda a área. Os lefeu que vagam por ali parecem não reagir ou atacar invasores, mesmo quando feridos e mortos. Essa estranha apatia talvez ocorra pois Raigheb simplesmente não percebe danos tão pequenos quanto a perda de alguns poucos indivíduos. Seria necessário acabar com centenas destes monstros para chamar sua atenção. Neste caso, ele toma a forma de um gigantesco enxame formado por incontáveis seres insetoides. A área de Raigheb é o lugar invadido pela Tormenta em que Arton menos existe. Praticamente tudo já se tornou lefeu. A perigosa proximidade com Tapista vem ocupando os generais minotauros, empenhados em traçar táticas contra as forças da criatura.

Raigheb, o Distante, 82Ki

F6, H6, R6, A6, PdF12; 80 PVs, 70 PMs.

Kits: Lekael (completo).

Vantagens: Lefeu (completo; poder único: invulnerável); Coração da Tormenta (uma fração da Tormenta), Deflexão, Imortal II, Invisibilidade, Paralisia, Pontos de Magia e de Vida Extras ×5, Possessão, Separação e Tiro Carregável.

Desvantagens: Insano (demente).

Urazyel, Lorde das Sanguinárias

As Montanhas Sanguinárias sempre foram conhecidas como território dos mais perigosos monstros de Arton. Mas nenhum deles se compara ao Lorde que governa a área ao extremo norte da cordilheira. Diferente de outros Lekael, que residem em castelos ou fortalezas, Urazyel é uma fortaleza em si mesmo. O corpo dele é um vasto castelo firmemente ancorado no topo das mais altas montanhas.

Sua aparência é a de uma cidadela monstruosa, grotesca e viva — seus inúmeros olhos, mandíbulas e tentáculos sempre em movimento não deixam dúvidas sobre sua condição. Torres lembram crânios sobre pescoços longos, sempre cercados de névoa corrosiva. Portões parecem bocarras batendo dentes afiados. Os poucos que viram esta monstruosidade afirmam que ele possui pernas capazes de levar o castelo inteiro de um lugar a outro. Outros acreditam que isto é feito através de Teleporte. Seja qual for a verdade, Urazyel nunca é visto duas vezes no mesmo lugar.

O interior do castelo abriga uma cidade da Tormenta completa. Talvez por ilusão provocada pela loucura, Urazyel pode ser maior por dentro do que por fora, trazendo em seu interior inúmeros tipos de terrenos únicos, e até mesmo outras cidades. A simples aproximação desta cidadela é um desafio extremo. Urazyel é sempre acompanhado por manadas de monstros nativos de Arton, todos transformados em demônios da Tormenta.

Urazyel, a Fortaleza, 83Ki

F6, H6, R6, A12, PdF6; 130 PVs, 20 PMs.

Kits: Lekael (completo).

Vantagens: Lefeu (completo; poder único: armadura extra); Área de Batalha, Armadura Suprema, Energia Vital, Pontos de Vida Extras ×10, Coração da Tormenta (uma fração da Tormenta), Imortal II, Telepatia e Toque de Energia.

Desvantagens: Insano (paranoico) e Modelo Especial.

Perícias: Animais.

Magias Preferidas: 20 PEs em magias de invocação de criaturas diversas.

Pedro Netto (pedido nº51009)

Patrono: Lordes da Tormenta

É cada vez mais comum encontrar artonianos que entregam-se ao poder da Tormenta. Esses podem adotar algum dos Lordes como seus Patronos, recebendo poder lefeu (e transformando-se em monstros no processo). Esse é um requisito, inclusive, para chamar a atenção de algum dos lekael e tornar-se um executor da Tormenta.

Pústula: as "bênçãos" do Lorde cobrem seu corpo de pústulas que sangram e escorrem pus. Não é bonito de ver, mas dobram sua A em testes para evitar dano (não interferindo na sua FD) até o fim da aventura.

Gangrena: um de seus membros é recoberto por matéria vermelha, conferindo uma habilidade do kit Criatura da Tormenta (pág. 132) durante esse combate. Logo após, faça um teste de R+1. Se falhar, esse membro terá gangrenado e precisará de tratamento para não ser perdido.

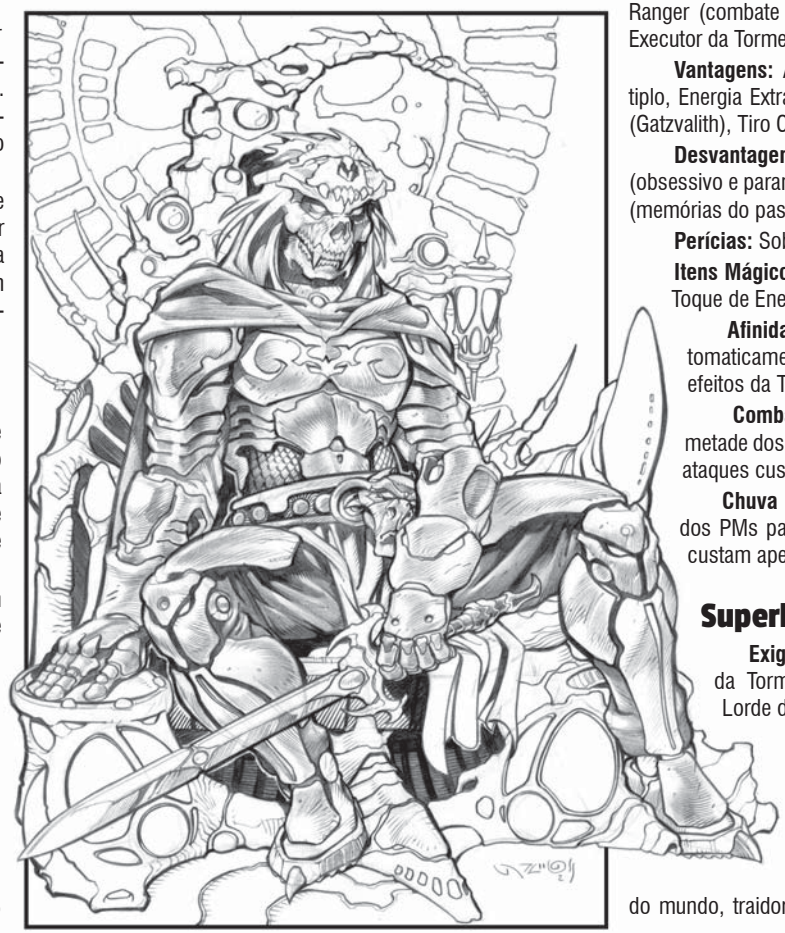
Tecido Vermelho: um pedaço de tecido feito de matéria vermelha que pode ser utilizado para produzir qualquer coisa aberrante com testes Médios da perícia Arte. Independente do formato escolhido, o personagem que o utilizar emite os efeitos de um local de Tormenta com Magnitude 1 (veja na pág. 127) por R turnos.

Crânio Negro, o Algoz da Tormenta

Há alguns anos surgiu em Arton um novo vilão e criminoso: Crânio Negro. Começou a ser notado como mercenário e assassino, mas depois de entrar na área de Tormenta de Trebuck, passou a servir aos lefeu. Hoje em dia obedece aos invasores aberrantes e deles recebe bençãos macabras, traindo sua própria liberdade.

Por muito tempo, sua identidade e objetivos foram um mistério. O principal mestre lefeu de Crânio Negro é Gatzvalith, embora obedeça a todos os Lordes. Já como caçador, ele trabalha para "clientes" muito variados. Muitos nobres e senhores da guerra já o contrataram para eliminar alvos inatingíveis e ele sempre triunfou. Também já deu cabo de criminosos comuns. Pode aceitar como pagamento todo o tesouro de um dragão ou uma única moeda de prata, tudo depende do alvo e de seu próprio humor.

Vestido com uma armadura negra completa, com um elmo em forma de caveira que lhe valeu a alcunha, seu estilo de luta é desleixado e veloz. Ele não faz pose ou tenta parecer ameaçador, apenas mata os alvos com a maior rapidez possível. Costuma usar duas espadas, mas o trunfo mais surpreendente em combate é a capacidade de voltar da morte. Ele não é invencível, já foi derrotado inúmeras vezes, mas sempre retorna e volta a caçar os inimigos.



Crânio Negro, Ranger Algoz da Tormenta, 76S

F6 (matéria vermelha), H11, R7, A4, PdF8 (matéria vermelha); 35 PVs, 35 PMs.

Kits: Algoz da Tormenta (afinidade com a Tormenta) e Ranger (combate com duas armas e chuva de disparos); Executor da Tormenta (completo).

Vantagens: Aceleração, Arena (ermos), Ataque Múltiplo, Energia Extra II, Imortal III, Inimigo (magos), Patrono (Gatzvalith), Tiro Carregável e Tiro Múltiplo.

Desvantagens: Dependência (Gatzvalith), Insano (obsessivo e paranoico), Interferência Mágica e Ponto Fraco (memórias do passado).

Perícias: Sobrevivência.

Itens Mágicos: Armadura Negra (A+5), Confortável e Toque de Energia.

Afinidade com a Tormenta: Crânio Negro é automaticamente bem-sucedido em testes de R contra efeitos da Tormenta e de suas criaturas.

Combate com Duas Armas: Crânio Negro gasta metade dos PMs para usar Ataque Múltiplo. Cada dois ataques custam 1 PM.

Chuva de Disparos: Crânio Negro gasta metade dos PMs para usar Tiro Múltiplo. Cada dois ataques custam apenas 1 PM.

Superkit: Executor da Tormenta

Exigências: qualquer poder de uma criatura da Tormenta (pág. 132); Imortal, Patrono (um Lorde da Tormenta); escala Sugoi ou superior.

Função: atacante.

O executor da Tormenta é um campeão corrupto, um guerreiro vil que retira poder da tempestade rubra e da Anticriação. Embora ainda sejam raros, os executores estão entre os maiores vilões do mundo, traidores de sua própria realidade, espalhando

Pedro Netto (pedido nº51009)

morte e terror por onde passam. O executor mais conhecido em Arton foi Crânio Negro, um mercenário notório por sua dedicação ao cumprimento de contratos e por parecer voltar da morte inúmeras vezes.

Clone Diabólico: o executor da Tormenta é capaz de gerar e manter até o fim do combate uma cópia feita de matéria vermelha com as mesmas características, vantagens e desvantagens, que irá agir como uma entidade separada, com direito inclusive a uma ação e movimentos próprios. Invocar o serviçal consome um movimento, e todo o dano por ele recebido afetará o executor original.

Magia Vermelha: tudo é lefeu. O executor é capaz de realizar qualquer magia elemental que conheça utilizando-se do poder da Anticriação ao invés dos seus elementos comuns, seguindo todas as demais regras da magia. Adicionalmente, por sua natureza, dano provocado por Magia Vermelha não é recuperado através de nenhuma vantagem ou cura mágica. Apenas com descanso e testes da perícia Medicina.

Não Há Morte: o executor da Tormenta transforma todo o dano que causar ao seus alvos em PVs que recuperam quaisquer ferimentos que tenha sofrido no turno imediatamente seguinte. Este poder é válido inclusive para efeitos como Uma Fração da Tormenta ou por danos causados por seu Clone Diabólico.

Uma Fração da Tormenta: o executor pode personalizar seu dano como "Matéria Vermelha", para o qual não há qualquer tipo de Invulnerabilidade ou Armadura Extra (exceto a magia Proteção contra a Tormenta). Ainda, qualquer um que tenha sofrido dano causado por um executor deve realizar um teste de R–3. Se falhar, passará a perder 1 PV por escala do executor por turno até ser curado (através de Cura Total).

Sangue nos Olhos: o executor é imune a todos os efeitos normais da Tormenta, além daqueles causados por magnitudes inferiores a sua H. Enquanto está dentro de uma área, ele recebe Regeneração, cumulativa com a vantagem.

Tornando-se um Executor: um Lorde da Tormenta não adota um executor levianamente. Eles devem, à princípio, ter um motivo próprio (e alheio ao personagem) para tanto. Isto, somado ao fato de que para um lekael cada artoniano não passa de uma mera cobaia, um executor só será criado se o personagem tiver contato pacífico com um deles adentrando em uma área de Tormenta e demonstrando ao Lorde que pode lhe ser útil, através de inúmeras missões em seu nome (através de Patrono). Este é um kit não recomendado à personagens jogadores. Acreditamos não ser necessário enumerar os motivos para tanto.

A Ascensão e Queda de Crânio Negro

Com o ataque da Tormenta no reino de Glórienn, Crânio Negro enfim cumpriu o desígnio para o qual vinha sendo preparado. Após ser transformado no maior caçador de recompensas de Arton, sua presa final era o alvo supremo: uma divindade maior! Apesar de Glórienn ter sobrevivido ao ataque, a queda da deusa maior dos elfos foi suficiente para os planos dos lekael e os Lordes o recompensaram, lhe entregando o domínio da área da Tormenta de Tamu-ra.

Ao assumir como um Lorde da Tormenta, Crânio Negro alcançou o patamar Kiodai, criando um Coração da Tormenta para si e assumindo os poderes do kit Lekael, ganhando o poder Domínio sobre Espaço e Tempo e comprando Regeneração Rubra. Infelizmente para ele, seu reinado durou pouco. Um exército formado por deuses menores atacou Tamu-ra, comandados por Orion Drake liderando a carga montado em Hippion, deus menor dos cavalos e brandindo a Espada-Deus.

Mesmo defendendo o centro da ilha, matando deuses com uma única flechada, Crânio Negro não conseguiu deter a turba e foi vencido. O Coração foi destruído e Tamu-ra libertada da corrupção (ainda que há muito a ser feito, já que nenhum lugar de Arton permaneceu corrompido por tanto tempo).

A Área de Tormenta no Reino de Glórienn

O conceito de uma área de Tormenta em um Reino Divino é algo tão assustador que muitas pessoas se recusam a acreditar. Contudo, a tempestade realmente tomou todo o plano da deusa dos elfos. Esta é a maior área conhecida. Ao invés de pequenos pedaços de reinos, domina uma dimensão inteira, muito maior que o mundo de Arton!

O Lorde desta área é Igasehra, o primeiro a chegar a Arton e que governava a área de Tamu-ra. Uma criatura de destruição e selvageria, não muito afeito à corrupção lenta e ao horror sutil que agradam a Aharadak e Gatzvalith. Assim, logo de início, boa parte do plano foi simplesmente destruída. Imensas cidades élficas, construídas em harmonia com a natureza, viraram menos que cinzas, sendo totalmente dissolvidas. Jardins cultivados por milênios desapareceram num instante. Assim como Tamu-ra, todo o lugar se tornou uma vastidão árida e vermelha.

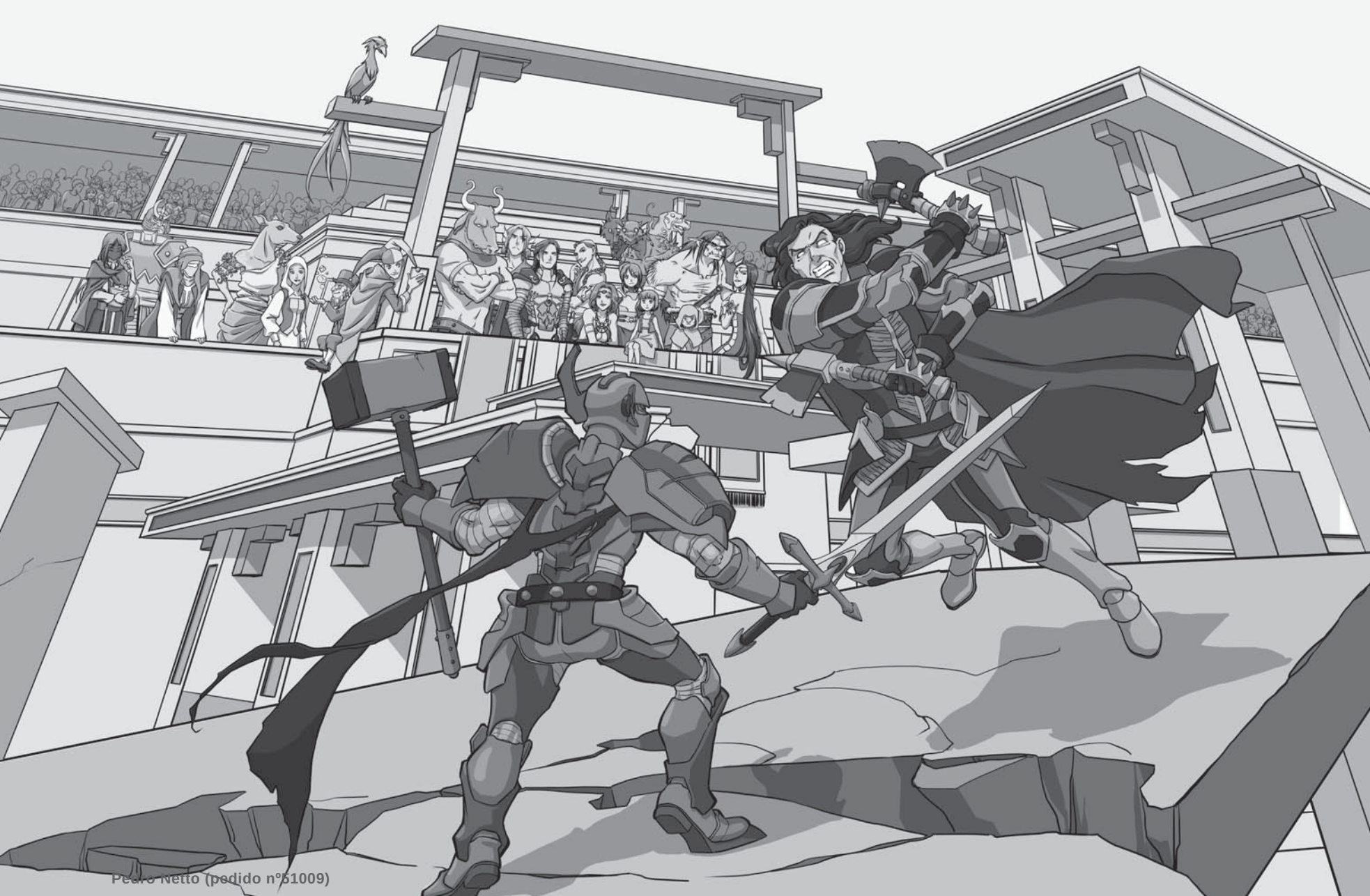
Como quase toda a população foi obliterada ou fugiu, é necessário trazer novas vítimas até o reino, e o Dragão da Tormenta cumpre este papel de "chamariz", transportando peregrinos de Arton para a mais nova área de Tormenta. Além disso, após o primeiro ímpeto de destruição, Igasehra criou paródias e distorções da paisagem aconselhado por Aharadak. E, acima de tudo, esta área possui templos. O lekael hoje *acolhe* artonianos: deixa que entrem no seu reino voluntariamente através de portais, para que visitem e aprendam.

Nestes lugares macabros, artonianos recebem simbiontes e são infectados para só então regressarem até Arton para espalharem a nova crença. O desejo dos Lordes é que a Tormenta como um todo se transforme em uma divindade maior.

A grande importância estratégica de um reino divino para os lefeu é a possibilidade de abrir portais para qualquer ponto no mundo físico. Desta forma, Igashera pode vomitar legiões em qualquer lugar com muito mais facilidade do que qualquer outro Lorde.

O coração desta área fica em uma espécie de cemitério com milhares de cadáveres artonianos, oculto no meio de uma floresta de árvores com navalhas no lugar de folhas, no centro de uma ilha de ossos em um imenso lago de matéria vermelha fervente. O lugar, constantemente castigado por chuva ácida e relâmpagos rubros também é o lar de milhares de lefeus extremamente poderosos. Um dos lugares mais letais que se tem notícia.

Pedro Netto (pedido nº51009)



Pedro Netto (pedido nº51009)

Capítulo 6

A Campanha Cósmica

Divindades!

Depois de tantas aventuras, os heróis já conquistaram poderes impossíveis, lutaram campanhas contra os maiores vilões de Arton e triunfaram sobre tudo e todos! Alguns dentre eles podem ter cogitado que este deveria ser o momento certo para uma aposentadoria. Um fim merecido após uma vida inteira como desafiadores dos perigos desse mundo. Além disso, fortunas em tesouros e propriedades já foram acumulados, vários reinos e até mesmo outros planos de existência foram explorados e conquistados!

O mundo é um pouco melhor agora graças aos esforços de vocês.

Mas ele ainda não está seguro. Pois existem ameaças que estão além da compreensão dos mortais, poderes tão incríveis que superam a lógica. Medos tão profundos que preenchem os pesadelos e motivam as orações do povo. São perigos em Escala Cósmica. É o trabalho dos deuses, e, por isso, o trabalho de vocês!

100 pontos de personagem. Escala Kami!

Vocês pensaram que poderiam chegar *tão* longe?

Nós sim!

O Torneio de Keenn

"GUERREIROS NÃO TEMEM MORRER EM BATALHA."

— Mestre Arsenal

A cada geração, Keenn, o Deus da Guerra, reúne os maiores guerreiros de todos os universos — vivos ou mortos — para lutar em seu plano divino, Werra, no Torneio do Deus Guerreiro. Ao campeão é dada a oportunidade de desafiar o avatar de Keenn em combate singular. Este duelo final tem como prêmio o posto de divindade maior da guerra de Arton!

A maior parte dos competidores é formada por divindades menores, demônios ou outras criaturas de imenso poder como dragões e monstros milenares. As lutas são violentas como nenhuma outra no multiverso, quase sempre até a morte. De qualquer forma, aqueles que chegaram tão longe simplesmente não se importam de morrer em batalha. Ao contrário, lutam com todas as forças e no auge dos poderes para impressionar ou, melhor ainda, se mostrar como uma ameaça real à posição de Keenn.

As batalhas finais do Torneio e a própria disputa pelo trono de deus maior ocorrem sempre na arena principal da Fortaleza da Fúria, o maior anfiteatro de toda a criação. De proporções únicas (praticamente o mesmo tamanho do reino de Deheon), é capaz de alocar milhões de espectadores ao mesmo tempo (sendo palco de algumas das brigas de torcidas rivais mais violentas que se tem notícia). Mas há um longo caminho a ser traçado antes de se colocar entre os finalistas.

Um caminho de luta e de sangue.

O Torneio do Deus Guerreiro

Homem ou deus, herói ou vilão, todos são iguais no Torneio do Deus Guerreiro. Não há lugar para sutilezas ou truques aqui. Apenas os mais fortes, os mais furiosos e obstinados guerreiros podem almejar fazer parte desse confronto. Trata-se da elite, os mais poderosos lutadores de todo o multiverso. O simples fato de ser convidado é uma honraria que pouquíssimos recebem em vida.

O primeiro contato é feito através de um emissário. Ele não traz muitas informações além de poucas palavras sobre a proximidade do Torneio em Werra. O escolhido inclusive tem a opção de simplesmente recusar o convite, o que é interpretado como um ato de covardia, eliminando-o para sempre da lista de candidatos. Nessas situações, boa parte dos emissários apenas desaparecem da mesma forma que surgiram, não sem antes

Pedro Netto (pedido nº51009)

demonstrar desprezo. Alguns, entretanto, interpretam a recusa como uma afronta e estarão dispostos a punir o candidato com a morte devido ao sacrilégio.

Uma vez aceito o convite, um contrato deve ser firmado com armas. O candidato deverá derrotar o emissário em combate singular e tomar-lhe à força o convite: uma chave de aço que o emissário traz amarrada ao pescoço por uma corrente. Guerreiros que lutem em grupo contra um emissário serão imediatamente desclassificados (e a chave se desfará em pó em suas mãos). Roubá-la é uma solução ainda pior: a chave irá consumir-se, provocando 1d pontos de dano por fogo e gerando uma vergonhosa cicatriz que jamais desaparecerá.

Emissário do Torneio de Keenn, Guerreiro Arauto da Força, 25S

F7 (corte), H3, R2, A3, PdF0; 60 PVs, 10 PMs.

Kits: Guerreiro (armadura completa); Arauto da Força (bloqueio).

Vantagens: Demônio; Energia Extra II, Energia Vital e Pontos de Vida Extras ×5.

Desvantagens: Código de Honra (derrota) e Devoção (cumprir as ordens de Keenn).

Uma vez de posse da chave, ela irá brilhar e assumir uma cor que varia do vermelho-sangue até um tom tão profundo de negro que parece absorver a luz do entorno. Esse efeito mágico varia conforme a forma de lutar do candidato. Carmesim para aqueles que lutaram com as mãos nuas, metal em brasa para os que portaram armas, uma cor ferruginosa para os que pouparam os alvos e completamente negra para os usuários de magia. Após essa primeira etapa, cada um é responsável por chegar até a Fortaleza da Fúria pelos próprios meios, viajando pelo inóspito reino de Keenn.

Lutadores que já participaram anteriormente de outros torneios conservam suas respectivas chaves e não necessitam mais da avaliação de um emissário, podendo comparecer a qualquer momento diante dos portões da arena para a próxima fase do confronto.

A Batalha Campal

Em torno da fortaleza inexpugnável, milhares de candidatos aguardam pelo início das lutas em uma espécie de acampamento militar. Ainda que certos grupos sejam formados entre membros de raças sociais (como setores ocupados apenas por humanos, ou apenas goblinoides por exemplo), a maior parte dos presentes se mantêm isolados uns dos outros, caçando ou lutando entre si. Batalhas por água ou comida são comuns. Algumas raças bestiais em vez de se preocuparem com isso, simplesmente devoram outros competidores. A certa altura, trombetas anunciam o início das "festividades". Quatro dentre os incontáveis portões de tamanho descomunal são abertos com fogueiras queimando no interior, cada um deles protegido por uma fera guardiã de fogo.

Fera Guardiã dos Portões da Fortaleza da Fúria, 90Ki

F10 (fogo), H8, R9, A10, PdF10 (fogo); 95 PVs, 45 PMs.

Vantagens: Demônio; Ataque Especial (PdF; amplo), Energia Extra II, Imortal II, Magia Negra, Membros Elásticos, Membros Extras ×4, Pontos de Vida Extras ×5, Regeneração e Voo.

Desvantagens: Fúria e Maldição (jamais deixar os portões).

Do alto de um pedestal, arautos da guerra anunciam à plenos pulmões que apenas os mil primeiros que conseguirem adentrar os portões serão admitidos na próxima fase. Isso é suficiente para dar início a uma gigantesca e descontrolada batalha entre todos os presentes, que procuram derrotar a fera guardiã, invadir ou impedir a entrada de oponentes indesejáveis em qualquer um dos portões ao mesmo tempo!

Como ninguém além do próprio Keenn sabe quais dos portões serão abertos, competidores regulares que já conhecem as regras procuram manter servos espalhados em vários pontos para alcançarem rapidamente o centro da matança. Milhares são mortos ou feridos gravemente em meio ao caos, sendo abandonados para servir de pasto aos abutres.

Essa batalha dura em média uma semana inteira, mas às vezes, ela se prolonga por décadas! Como nenhum aviso é dado quando o número total de lutadores é atingido, a batalha simplesmente continua, não sendo incomum que se espalhe através de boa parte de Werra…

O Torneio das Quatro Chaves

Ao passar pelo portal, os lutadores são levados magicamente até quatro salões distintos que ficam em semiplanos dentro da Fortaleza da Fúria, de acordo

Pedro Netto (pedido nº51009)

com a Chave que possuem. São bolsões de realidade que têm por objetivo maximizar os poderes de todos os competidores. Todos recebem um bônus em suas características de ataque (F ou PdF) inversamente proporcional ao patamar ao qual se encontram: +5 para personagens Ningen (como foi que você chegou aqui?), +3 para personagens Sugoi, +2 para Kiodai e +1 para Kami, além da vantagem Regeneração ativa enquanto estiverem aqui.

Não há um número fixo de participantes por chave nessa parte do torneio, mas todas as lutas são até a morte. Várias ocorrem ao mesmo tempo e não necessariamente envolvem todos os competidores. O mais disputado e com maior número de participantes (e por sua vez, de finalistas) é o torneio da Chave de Fogo, recebida por guerreiros de armas, seguida pela Chave de Ônix, para usuários de magia.

Os torneios das Chaves de Ferro e de Sangue são menos movimentados e possuem um único vencedor, por motivos opostos: o segundo, por sua selvageria, acaba em uma batalha sem controle onde apenas um sobrevive, sagrando-se finalista. O outro será vencido apenas por alguns poucos que abrem mão dos códigos de conduta e ética para matar os oponentes. A maior parte dos guerreiros verdadeiramente honrados desistem da glória em nome dos próprios ideais. Por esse motivo, o campeão da Chave de Ferro também é conhecido como o Campeão Traidor, e o símbolo enferrujado demonstra essa corrupção.

Os oito guerreiros campeões de suas respectivas chaves são levados para lutarem uns contra os outros diante do grande público, na arena central da Fortaleza da Fúria.

As Semifinais

As semifinais ocorrem com disputas individuais entre os Campeões, sendo que as batalhas são sorteadas. Cada qual é apresentado a um público impossível de milhões de indivíduos, formado não apenas pelos habitantes dos diversos planos divinos e do mundo primário que viajam até Werra para acompanhar as lutas, mas também divindades menores e mesmo alguns membros do Panteão, que acompanham a tudo em uma tribuna elevada, com Keenn ao centro.

Ao final de cada batalha, o vencedor se ergue sobre o corpo do derrotado, aguardando pelo veredicto de Keenn. Lutadores que agiram de acordo com seus dogmas e que não demonstraram covardia ou táticas consideradas indignas da grandiosidade do Torneio são poupados, sendo recolhidos por clérigos do deus guerreiro com honras. Já aqueles que não apresentaram um bom espetáculo recebem de Keenn apenas sinal de desprezo, sendo destruídos para todo o sempre, perdendo até mesmo suas almas.

Nenhum dos competidores é curado ou usa magias e poções de cura em qualquer momento. Tal comportamento seria considerado um desrespeito para com o adversário. Entretanto, poderes naturais de recuperação são comuns entre os lutadores e por isso, às vezes, algumas batalhas se arrastam por vários dias. Ao fim de todo o torneio, o campeão daquele século é aclamado pelos deuses presentes, recebendo honrarias e alguns artefatos únicos. Ao fim da luta, Keenn recolhe-se e se inicia a preparação para a batalha final pelo posto de divindade da guerra.

A Final

Após cerca de uma semana, Keenn ressurge em sua forma de avatar, pronto para enfrentar o Campeão. Essa é a luta principal do torneio e até mesmo algumas divindades avessas aos dogmas de Keenn estarão presentes, inclusive Khalmyr. Não há um juiz na disputa, pois ele não é necessário. Não há regras, nem limites. É um combate até a morte, guerreiro contra guerreiro, pelo sangue e pela glória apenas pelo prazer da batalha.

Ambos os oponentes se cumprimentam e sob a ovação do público, a luta começa.

Avatar de Keenn, Guerreiro, 180Ki

F10 (corte), H12, R10, A10, PdF10 (perfuração); 160 PVs, 100 PMs.

Kits: Clérigo de Keenn e Guerreiro (ambos completos); Avatar (completo).

Vantagens: Armadura Suprema, Ataque Especial (*Tempestade Sangrenta:* F, X; dano gigante e poderoso), Ataque Múltiplo, Clericato, Energia Extra II, Energia Vital, Golpe Final, Imortal, Magia Elemental, Paralisia, Patrono, Pontos de Magia Extras ×5, Pontos de Vida Extras ×11, Reflexão, Sentidos Especiais (todos), Superação, Técnicas de Luta ×7, Tiro Múltiplo e Toque de Energia.

Desvantagens: Código de Honra (Keenn) e Fúria.

Perícias: estratégia, montaria e intimidação; Máquinas e Sobrevivência.

Magias Preferidas: 20 PEs em magias diversas (em geral de ataque e… Só de ataque).

Artefatos: *Armadura Negra* (A+5 e Armadura Extra: Físico); *Fúria* e *Massacre*, um conjunto de machado e martelo de combate com (F+5 e Vorpal).

Armadura Completa: caso sofra um acerto crítico, Keenn pode fazer um teste de A. Se for bem-sucedido, sofre apenas o dano normal.

Ataque Contínuo: caso reduza um oponente a 0 PVs com um ataque, Keenn pode imediatamente realizar outro ataque contra um alvo que esteja ao alcance. Ele pode fazer isso um número de vezes igual à sua F (ou até acabarem os alvos, o que ocorrer primeiro).

Crítico Automático: Keenn pode gastar 2 PMs para comprar um crítico automático no ataque H vezes ao dia.

Conjurar Arma: com um movimento, Keenn pode invocar uma arma qualquer à sua escolha, com o mesmo efeito da vantagem Adaptador.

Coragem Total: Keenn é imune a medo.

Sangue de Ferro: com um movimento e 5 PMs, Keenn recebe F+2 e A+2. Esse efeito dura F turnos (após o ajuste).

Como Keenn é o Deus da Guerra desde sempre, obviamente nunca foi derrotado nessa batalha. Se isso acontecer e ele ficar vivo, não demonstrará rancor. Ao contrário, ficará orgulhoso por ter encontrado um adversário à altura e deixará absolutamente claro que irá lutar pelo posto, seja num próximo torneio, seja apenas pela batalha numa longa e sangrenta guerra.

Em ambos os casos, isso o deixaria imensamente satisfeito.

Pedro Netto (pedido nº51009)

Infernos dos Deuses

"Guerra e destruição definem o que eu sou."

— General Abahddon

Além de avatares e dragões, os antagonistas mais perigosos e poderosos de Arton sempre foram as criaturas extraplanares malignas. Em outras palavras, demônios e diabos — também conhecidos respectivamente como lacharel e rhayrachay. Eles são muitas vezes os inimigos mais terríveis que um grupo de heróis pode encontrar.

Tais monstros são conjuradores poderosos, e também formidáveis em combate corpo a corpo. Alguns têm incríveis poderes de persuasão e tentam os morais para que cometam atos malignos, condenando suas almas após a morte. Os indivíduos mais antigos dessas raças têm mais poder até que os grandes dragões, ficando abaixo apenas dos deuses.

Os lacharel são uma força destrutiva, pura e simples. Já os rhayrachay simbolizam o mal pérfido, que corrompe e domina aos poucos. E ambos acreditam que são a verdadeira encarnação da maldade de todo o universo. O único motivo dessas duas raças não terem ainda dominado toda Arton é que ambas se odeiam devido a esses pontos de vista diferentes, e passam a eternidade em intrincados jogos de poder e batalhas sanguinárias na tentativa de eliminarem-se mutuamente.

Essas criaturas surgem em diversos planos e de diversas maneiras. Demônios lacharel provém dos reinos divinos de Werra, Chacina e Deathok. Já os diabos não deveriam existir em nenhum reino, pois sua índole não condiz com nenhum dos deuses maiores. Eles são encontrados principalmente em Venomia, o reino de Sszzaas. Hoje, com o retorno do Terceiro Deus, especula-se que os mesmos foram nativos do antigo reino divino de Kallyadranoch.

Demônios e Diabos

Nascidos em planos de deuses malignos, os lacharel existem em um numero enorme, que não pode ser contado ou avaliado. Podem nascer de outros lacharel, ser gerados a partir de almas mortais extremamente malignas ou podem se transformar, passando de lacharel mais fracos para outros, mais poderosos. Eles sempre guardam características com seu reino de origem: maiores e ameaçadores em Werra, repletos de cicatrizes de batalha, com traços bestiais ou com partes de outros monstros em seu corpo quando nativos de Chacina ou lembrando algumas espécies de goblinoides ou mortos-vivos em Deathok.

Já os diabos rhayrachay de fato são nativos do plano original de Kallyadranoch, que sobreviveram graças a um complexo ritual à sua destruição por ocasião da queda do Terceiro, ao fim da Revolta dos Três. Devido a esse mesmo feitiço, ao morrerem, os rhayrachay são enviados de volta a um plano qualquer (já que o próprio plano de origem não existe mais), o que os torna virtualmente imortais (diferente dos lacharel, que se forem mortos em seu próprio plano, desaparecem para sempre da existência).

Apesar de sua clara desvantagem numérica (já que o surgimento de novos rhayrachay hoje é um evento muito raro), eles ainda são milhões de indivíduos, formando um exército muito maior do que qualquer mortal alguma vez já tenha visto. Seus líderes são os estrategistas mais competentes e geniais que existem.

O Expurgo

A eterna batalha entre diabos e demônios é chamada por eles de O Expurgo. Para os rhayrachay, tudo não passa de uma simples questão de eliminar os lacharel, que seriam versões imperfeitas e erradas deles próprios. Já os caóticos lacharel não precisam de muitos motivos para odiar outra raça, tampouco desejar sua eliminação. Sua percepção de que os inimigos são uma raça mais fraca e arrogante só lhes dá ainda mais prazer em destruí-los.

Abahddon

Todos os planos seguidos e executados pela raça rhayrachay foram criados e concebidos pela mente assustadoramente genial de Abahddon, o maior e mais poderoso entre os Lordes das Profundezas conhecidos. Foi ele quem conseguiu realizar o ritual que desligou sua raça do plano moribundo de Kallyadranoch, tornando possível sua sobrevivência. Abahddon aproveitou a destruição de seu plano natal para eliminar a concorrência (simplesmente deixando-os lá) e roubando seu poder, tornando-se muito mais poderoso do que já era. Inteligente, usa de todos os meios para alcançar seus objetivos, sempre tece planos sobre planos e nunca é pego de surpresa.

Abahddon, Diabo Rhayrachay, 96Ki

F6 (químico), H9, R7, A10, PdF4 (fogo); 35 PVs, 95 PMs.

Kits: Especialista (profissional treinado); Divindade Menor (regeneração divina e supercaracterística: A).

Vantagens: Demônio; Nicho (rhayrachay); Armadura Suprema, Ataque Múltiplo, Genialidade, Imortal II, Magia Negra e Elemental, Memória Expandida, Membros Extras, Paralisia, Pontos de Magia Extras ×6, Possessão, Regeneração, Resistência à Magia, Voo e Xamã.

Desvantagens: Poder Vingativo.

Perícias: Ciência e Crime.

Magias Preferidas: Pânico e Ferrões Venenosos, além de outros 20 PEs em magias de invocação e dano.

Arma Especial: *Kazidhaan, a Eliminadora:* espada +3, Veloz e Venenosa, e *Zaazfrjir, a Esfoladora*, um chicote +3, Espiritual.

Profissional Treinado: Abahddon pode comprar acertos automáticos em testes de perícias um número de vezes por dia igual à própria H.

Pedro Netto (pedido nº51009)

Pedro Netto (pedido nº51009)

Lamashtu

Essa lacharel nascida em Werra é a mais feroz combatente entre os lacharel. Sua ferocidade em combate rendeu-lhe os títulos de Senhora do Genocídio e Rainha dos Massacres, entre outras alcunhas similares. Diferente de outros generais demoníacos, Lamashtu lidera suas tropas seguindo à frente delas, e não na retaguarda ou cercada de guardas. É uma das primeiras a saudar o inimigo com suas armas. Antes das batalhas, ela costuma se reunir com seus conselheiros para avaliar quais os combates mais lucrativos ou vantajosos para os lacharel. Porém, após o início do confronto, ela não segue nenhuma tática ou plano. Sua única estratégia é matar e destruir todos os inimigos que encontrar.

Alguns demônios espalham boatos de que Lamashtu seria amante de Keenn, e que o Senhor da Guerra nutre certa admiração pela fúria dessa em combate. Conta-se também que Lamashtu é uma participante regular nos torneios promovidos por Keenn em Werra, onde o vencedor seria considerado o novo deus da guerra. Se ela possui um defeito que pode ser explorado, é seu apego por joias e a vaidade. Porém, adulações podem ser perigosas, sendo que não é raro que o bajulador seja assassinado brutalmente para aprender uma lição...

Lamashtu, Demônio Lacharel, 96Ki

F12 (fogo), H9, R6, A6, PdF0; 130 PVs, 30 PMs.

Kits: Guerreira (ataque contínuo e crítico automático); Divindade Menor (regeneração divina e supercaracterística: F).

Vantagens: Demônio; Adaptador, Ataque Múltiplo, Armadura Suprema, Ataque Especial (*Furacão de Lâminas:* F, VII; poderoso e preciso), Energia Extra II, Energia Vital, Imortal II, Magia Negra, Membros Elásticos, Membros Extras ×6 e Pontos de Vida Extras ×10.

Desvantagens: Ponto Fraco (joias).

Armas Especiais: 100 PEs em armas diversas, que usa conforme a necessidade.

Ataque Contínuo: caso reduza um oponente a 0 PVs com um ataque, Lamashtu pode imediatamente realizar outro ataque contra um alvo que esteja ao alcance. Ele pode fazer isso por um número de vezes igual à sua F (ou até acabarem os alvos, o que ocorrer primeiro).

Crítico Automático: Lamashtu pode gastar 2 PMs para comprar um crítico automático em ataques H vezes ao dia.

O Panteão

"Seu tempo acabou, Deus da Justiça. Vim aqui derrotá-lo e assumir a liderança do Panteão."

— Tauron, desafiando Khalmyr

Arton foi forjada por vinte deuses, nascidos da comunhão entre o Nada e o Vazio. Essas divindades maiores formam o Panteão. Mesmo divididos e orgulhosos, trabalharam juntos ao longo das eras, contribuindo cada qual à sua maneira para a criação do mundo conhecido. Os vinte são praticamente os mesmos concebidos no início de tudo, com poucas e notáveis exceções: a Revolta dos Três, plano arquitetado por Valkaria, causou a queda de Tilliann e Kallyadranoch, o Terceiro Deus — e, mais tarde, a queda de Glórienn. A ausência da deusa élfica possibilitou o retorno de Kally ao Panteão. Destes, apenas o deus gnomo Tilliann continua banido, vagando pelo mundo como um mendigo louco.

Como se pode notar, o aspecto governado por uma divindade pode ser afetado por sua condição atual: não há gnomos em Arton, pois não há mais um deus dos gnomos. Da mesma forma, com a abdicação de Khalmyr e a ascensão de Tauron ao trono de líder, a lei do mais forte tornou-se mais presente, substituindo a bondade e a justiça.

Por razões que apenas o Nada e o Vazio conhecem, sempre deve haver vinte deuses no Panteão. Quando um maior cai, essa falta é sentida em toda a criação, criando um vácuo de poder que deve ser forçosamente preenchido. Durante tal evento, os povos do mundo sentem-se aflitos e compelidos a cultuar qualquer coisa, na tentativa de elevar um novo deus maior. E isso leva ao surgimento de inúmeros deuses menores.

Superkit: Divindade Maior

Função: fazer o que der na telha.

Exigências: Arquétipo (veja adiante); pelo menos 100 pontos de personagem; escala Kami.

O Nada e o Vazio se casaram. Juntos, deram à luz os vinte deuses do Panteão. Esses povoaram o mundo de Arton com suas próprias criações — uma infinidade de raças e criaturas. Por muito tempo, existiram apenas vinte divindades maiores em toda a existência. Porém, de lá para cá, muita coisa mudou. Hoje a Tormenta traz até o mundo material uma nova realidade: um lugar que também possui seus próprios deuses, ainda que ao seu modo.

Arquétipo (0 pontos): o Arquétipo é a evolução do Nicho de uma divindade menor. Ao se tornar um deus maior, você se torna responsável pela forma que o mundo enxerga seu Nicho, podendo inclusive moldá-lo de acordo com a própria vontade. Ele também lhe garante uma série de outros benefícios. Para mais detalhes, veja a caixa ao lado.

Avatar: uma divindade maior raramente abandona o próprio plano. Quando precisa agir em Arton, ela conjura um avatar. Esse será totalmente independente do criador (destruir um avatar não afeta a divindade) e terá a mesma pontuação, pertencendo porém à escala Kiodai e não tendo acesso ao Arquétipo nem aos poderes desse kit — o avatar tem um superkit próprio. Além disso, terá Patrono (a divindade criadora) e poderá ser de outra raça. Criar um avatar consome 1d dias e apenas um pode ser mantido de cada vez.

Regeneração Panteônica: uma divindade maior recupera por turno metade dos PVs ou PMs que tiver no momento, arredondados para cima, até no mínimo o dobro de sua R. Caso estejam em seu Plano Divino (veja adiante), a recuperação afeta PVs e PMs igualmente (o maior valor dos dois no momento). Deuses são imunes a doenças e maldições.

Deus Ex Machina: a divindade maior pode gastar 1 PM para naquele turno utilizar qualquer poder de clérigo, paladino, xamã ou sumo sacerdote de seus próprios dogmas, mesmo que não cumpra as demais exigências. Além disso, ela pode remover os poderes com os quais presenteou seus seguidores sempre que quiser.

Imunidade Sagrada: uma divindade maior só pode ser ferida por outras divindades maiores, sendo imediatamente imune a qualquer tipo de ataque que não esteja na escala em que se encontra. Em seu próprio plano divino, ela é considerada Invulnerável a tudo! Deuses maiores são imunes a Privações (*Manual 3D&T Alpha* pag. 69).

Magia Infinita: uma divindade maior é capaz de usar sua própria essência divina para conjurar qualquer magia com efeito ou dano infinito sem qualquer custo, lógica ou limite.

Arquétipos: sua própria visão de mundo!

De certa forma, os deuses maiores vivem em eternas prisões criadas por eles para si próprios. Eles não podem mudar de ponto de vista, nem nunca alteram sua área de atuação. Mas é importante frisar: se por um lado os deuses escolheram seus domínios, por outro esses também foram moldados por sua maneira de ver as coisas. Não é a importância do portfólio que determina o poder de um deus, mas sim a divindade que torna o portfólio importante. O deus maior das beterrabas pode ter a mesma importância que o deus maior da justiça ou da morte. Para tanto, basta que ele não duvide que exista algo que o torne menos digno desse posto.

Enquanto a confiança e a vontade do deus for inabalável, ele manterá sua posição no Panteão. E isso igualmente fará com que seu nicho esteja mais presente na vida dos artonianos: raças protegidas ou criadas por ele se tornam mais prósperas, seus monstros se tornam mais comuns... Enfim, seus dogmas se tornam parte do que Arton é; para o bem ou para o mal. Em contrapartida, a divindade sempre saberá de tudo o que acontece envolvendo seu Arquétipo. Arranque uma beterraba em Sambúrdia e o deus maior das beterrabas saberá disso, não importa onde esteja!

Por fim, ter um Arquétipo lhe garante acesso à compra dos poderes Corpo Consagrado e Punição Divina, dos sumo sacerdotes, e Ordenar Clérigos e Paladino Único, do kit Divindade Menor, pois nem sempre é um deus menor que ascende ao posto de deus maior. Ainda, caso você possua algum Código de Honra, esse último poder perde qualquer restrição de quantidade de paladinos criados.

Pedro Netto (pedido nº51009)

Imediatamente após a conjuração, porém, ela cairá uma escala de poder por 1d turnos até reestabelecer-se. Por isso, utilizam-se de tais poderes apenas em casos de extrema importância, haja visto que ficam Vulneráveis contra seus inimigos por um certo tempo. Uma Magia Infinita só pode ser detida ou evitada através de outra Magia Infinita, com uma exceção: ela pode ser cancelada através de alguma força ou item mundano e aparentemente simplório (descobrir e encontrar itens como esses pode ser a base de toda uma aventura...).

Plano Divino: uma divindade maior pode assumir o controle de um Plano Divino, praticamente um mundo inteiro moldado de acordo com sua própria visão de como Arton deveria ser. Quando se encontra em seu próprio plano, todos os poderes da divindade são maximizados. Por exemplo, ela sempre consegue acertos críticos contra seus alvos ou suas magias sempre possuem efeito ou danos máximos automaticamente.

Tornando-se uma Divindade Maior: em Arton, somente membros do Panteão são considerados divindades maiores. Pelas leis que regem esse mundo, sempre existem apenas vinte deles. Dessa forma, a única maneira de um deus menor ascender ao Panteão é através da queda de alguma das divindades que hoje o formam e a aceitação dos demais deuses. Porém, com a chegada da Tormenta, é possível que novas divindades malignas pertencentes à casta Lekael surjam em breve, com os mesmos poderes, mas restritos a áreas de Tormenta ou ao universo lefeu. Note que os deuses primordiais, embora sejam de escala Kami, só possuem esse superkit porque foram criados assim.

Patrono: Divindades Maiores

Exigências: apenas personagens Sugoi ou superior podem ser adotados como protegidos de uma divindade. Devido ao poder desses dons, eles extrapolam os limites normais da vantagem e o custo dobra a cada nova utilização na mesma aventura.

Arquivos Akáshicos: conhecimento é poder. Você tem acesso a qualquer conhecimento que esteja dentro do arquétipo da divindade patrona. Por exemplo, qualquer coisa que ocorra durante o dia para seguidores de Azgher ou envolvendo monstros para seguidores de Megalokk.

Divina Providência: você pode garantir que uma ação futura ocorra com total certeza, apesar de não poder controlar *quando* ela acontecerá. Escolha qualquer efeito ao qual tenha acesso (seja através de vantagens, poderes e kits) e role um dado para determinar os turnos de espera. Ao fim desses, o poder será ativado sem qualquer custo, independente do estado em que o personagem se encontre.

Aliado Conjurado: você pode invocar um dos Aliados Conjurados da divindade patrona vistas neste capítulo uma única vez por combate, pagando o custo normal em PMs para tanto.

Aliados Conjurados

Esse tipo especial de magia chama a atenção de uma divindade maior, de forma muito impressionante! Uma manifestação do deus conjurado surge nos céus em toda a sua glória, despejando magia sobre o campo de batalha e manifestando um tipo de poder único — desde um ataque devastador a uma magia de cura ou proteção.

Um Aliado desse tipo não pode ser atacado ou ferido como uma criatura normal. Ele apenas surge, realiza sua mágica e desaparece no mesmo turno. Seu efeito é constante em relação à escala: mesmo que o ataque provenha de um Kami, ele sempre irá afetar seu alvo de acordo com o patamar em que ele se encontra. Além disso, não podem executar quaisquer outras tarefas: aliados conjurados atuam apenas em combate.

A conquista de um Aliado Conjurado exige muito treino e esforço. Ele só pode ser adquirido em campanha, com Pontos de Experiência — normalmente ao fim de uma aventura particularmente difícil. Conjurar um Aliado gasta uma ação e consome PMs.

Reinos dos Deuses

Cada um dos vinte membros do Panteão possui o privilégio de possuir um mundo para moldarem de acordo com suas próprias convicções e ideais, sem a intervenção de nenhuma outra divindade. Trata-se de um plano paralelo de existência, uma espécie de universo particular que gira e funciona em torno dos desejos de sua divindade criadora.

Mais do que um simples planeta, na verdade, um plano pode ser muito maior do que o próprio mundo de Arton. Geralmente possui a forma de um disco que se estende por centenas de milhares de quilômetros, abarcando continentes, oceanos, ilhas, abismos e muitos outros aspectos geográficos.

Os reinos dos Deuses servem como habitações para os vinte deuses maiores de Arton. Eles vivem ali pessoalmente, sendo raro que abandonem seu território — pois, em seu reino, eles são muito mais poderosos e não podem ser destruídos facilmente. Sejam lugares hostis ou paradisíacos, todos os reinos divinos guardam surpresas únicas aos raros heróis que têm a oportunidade de conhecê-los em vida.

Nova Magia: O Dom da Criação

Escola: Magia Infinita

Custo: 10 PMs permanentes

Alcance: qualquer; **Duração:** permanente

Essa magia é, de certa forma, a versão divina de Pequenos Desejos. Ela é aprendida intuitivamente por divindades maiores e permite que o deus crie qualquer coisa a partir do nada. Uma ilha nos céus, uma montanha, uma cidade de vidro, uma floresta, uma nova espécie de ser vivo, enfim, tudo o que ela puder imaginar. Mas há regras até mesmo para os deuses: além de ser conjurada obrigatoriamente através de Magia Infinita, suas criações não podem ser usadas para destruir ou provocar dano diretamente (mas podem fazê-lo de forma indireta).

Pedro Netto (pedido nº51009)

Allihanna, Druidesa-Rainha, 160K

Deusa da Natureza

Senhora de toda a vida selvagem, abrange quase todos os cultos bárbaros ligados aos animais: embora cada culto tenha seu próprio deus representado por um animal diferente, na verdade todos se dirigem a Allihanna. Em sua forma pura, a deusa também é venerada por druidas. Embora se refiram a ela como uma mulher, sua aparência é de um animal quadrúpede com muitas cabeças, cada uma delas representando um animal diferente. Praticamente todos os habitantes do mundo respeitam um ou mais aspectos dessa deusa, e seu culto até onde se tem conhecimento é um dos mais antigos de Arton.

F9 (corte), H9, R13, A10, PdF7 (químico); 390 PVs, 380 PMs.

Kits: Druidesa de Allihanna (amigo dos animais e garras de fera); Druidesa-Rainha (corpo vegetal e fera suprema); Divindade Maior (completo).

Vantagens: Arquétipo: Natureza (todos menos paladino único); Arena (todos, exceto cidades), Armadura Suprema, Ataque Especial (*Fúria Selvagem:* F, X; dano gigante, penetrante, perigoso e poderoso), Ataque Múltiplo, Clericato, Forma Alternativa ×5, Forma de Fera, Imortal, Magia Branca e Elemental, Poder Oculto, Telepatia, Tiro Múltiplo, Pontos de Magia de Vida Extras ×13 e Sentidos Especiais (todos).

Desvantagens: Código de Honra (Allihanna).

Perícias: biologia, diplomacia e intimidação; Animais e Sobrevivência.

Magias Preferidas: 10 PEs em magias diversas.

Amigo dos Animais: recebe H+2 em testes da perícia Animais.

Garras de Fera: desarmada, Allihanna pode gastar um movimento para atacar duas vezes nessa rodada.

Outros nomes: Allihannatantala entre os elfos, Oghalla para os minotauros, Mãe Natureza ou apenas Deusa para druidas. Deus Macaco, o Grande Leão, o Urso Dourado e milhares de outros em tribos bárbaras.

Avatar: quando se manifesta, Allihanna costuma assumir a forma do exemplar mais belo de um animal venerado na região. Em alguns casos, também usa a forma de uma fada ou fauno, principalmente ao lidar com aventureiros ou druidas.

Código de Honra (Allihanna) (–1 ponto): não usar armaduras de metal ou armas cortantes (exceto no caso de itens naturais, como garras, dentes e couro pertencentes a animais que tiveram morte natural, ou armas geradas por magia). A morte de animais selvagens só é permitida em defesa própria. Seguidores de Allihanna não conseguem descansar adequadamente em cidades (não recuperando PVs nem PMs nesses lugares).

Aliado Conjurado: *A Matilha:* a deusa da natureza invoca uma matilha de lobos que invade a batalha e ataca todos os adversários presentes causando 10 pontos de dano que não podem ser absorvidos de nenhuma maneira. 10 PMs, 20 PEs.

Arbória, o Reino de Allihanna

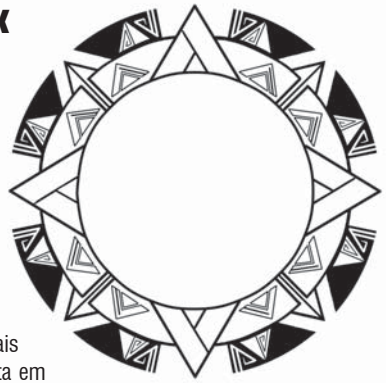
O plano da deusa da natureza é um dos lugares mais belos em toda a Criação. É onde muitos em Arton acreditam ser o verdadeiro paraíso — um reino de paz e beleza eternas, onde praticamente não existe hostilidade e todas as criaturas vivem em harmonia. Todos os tipos de climas e terrenos propícios são encontrados aqui, com verdadeiros oceanos de vegetação. A grama alta ondula sob a brisa suave, chuvas são breves, tempestades são rápidas e ocorrem apenas quando Allihanna está muito zangada.

Manadas imensas migram de um canto a outro dos continentes. A maior parte dos animais são herbívoros, mansos e jamais atacam por nenhum motivo — mas também existem predadores, afinal, a lei da natureza é suprema aqui. Tribos bárbaras espalham-se por toda parte. A própria Alihhanna habita a Árvore do Mundo — um gigantesco carvalho que cresce até os céus, com galhos que formam torres e vastas câmaras no interior de seu tronco. Ali a deusa adota formas majestosas de inúmeros animais sendo servida por milhares de dríades, fadas e seres de muitos tipos.

Em Arbória: todos os personagens (exceto construtos e mortos-vivos) recuperam o dobro de PVs e PMs em qualquer situação.

Azgher, Ranger Guerreiro, 170K

Deus-Sol



Louvado por inúmeras tribos em todo o mundo, mas principalmente nas regiões desérticas, Azgher representa tanto o calor agradável e necessário do sol quanto a fúria do deserto. Ele também é o Vigilante, aquele-que-tudo-vê. Nada acontece durante o dia sem que ele saiba. Ele também é conhecido como um deus dos viajantes, que se orientam pelo sol quando em regiões ermas. Existem poucas representações ou pinturas de Azgher, mas a mais frequente mostra uma silhueta humanoide envolta em chamas e uma claridade ofuscante.

F9 (corte), H14, R10, A9, PdF9 (perfuração); 300 PVs, 290 PMs.

Kits: Clérigo de Azgher (amigo de Azgher e discípulo do sol), Guerreiro (crítico automático) e Ranger (todos menos companheiro animal); Divindade Maior (completo).

Pedro Netto (pedido nº51009)

Vantagens: Arquétipo: Dia (completo); Aceleração, Arena (ermos), Armadura Suprema, Ataque Especial (*Dança do Fogo:* PdF, X; amplo e dano gigante), Clericato, Elementalista (fogo), Magia Branca e Elemental, Imortal, Inimigo (youkai), Paladino, Pontos de Magia e de Vida Extras ×10, Sentidos Especiais (infravisão, visão raio X e visão aguçada), Tiro Carregável, Tiro Múltiplo, Toque de Energia (fogo), Voo e Xamã.

Desvantagens: Código de Honra (Azgher, heróis e honestidade) e Restrição de Poder (noite).

Perícias: astronomia, arquearia e montaria; Sobrevivência.

Magias Preferidas: 30 PEs em magias (a maioria de fogo).

Artefatos: *Labareda*, uma cimitarra mágica (F+5, Sagrada); *Raio de Sol*, uma lança (Flagelo e Veloz) e *Mensageiro do Deserto*, um arco (Anti-Inimigo e Espiritual).

Amigo de Azgher: ele possui Armadura Extra: Fogo.

Crítico Automático: Azgher pode gastar 2 PMs para comprar um crítico automático em seus ataques H vezes ao dia.

Combate com Duas Armas: Azgher gasta metade dos PMs para usar Ataque Múltiplo.

Chuva de Disparos: Azgher gasta metade dos PMs para usar Tiro Múltiplo.

Crítico Aprimorado (Inimigo): quando Azgher faz um acerto crítico contra seu Inimigo, sua F ou PdF é triplicada (em vez de duplicada).

Discípulo do Sol: Azgher pode lançar a magia Esconjuro de Mortos-Vivos pela metade do custo em PMs e considera o dobro da H para usá-la.

Outros nomes: Vigilante, Aquele-que-tudo-vê, Seolloes entre minotauros, Astar, o Sorridente, para as fadas.

Avatar: Azgher raramente visita Arton, e nunca de noite, preferindo ficar nos céus onde pode ver tudo com mais clareza. Porém, quando o faz, surge como um humanoide de pura luz, envolto em um traje do deserto e empunhando uma espada em chamas.

Código de Honra (Azgher) (–1 ponto): sempre cobrir o rosto com uma máscara ou capuz, jamais revelar a face, exceto para líderes da ordem. Não usar armaduras mágicas. Sempre exibir o símbolo sagrado de Azgher.

Aliado Conjurado: *A Lança:* o deus do sol lança um raio de fogo que explode sobre um único alvo com FA 20. A lança acerta automaticamente e a vítima é considerada indefesa, devendo ser bem-sucedida em um teste de R. Se falhar, ficará Cega. 10 PMs, 30 PEs.

Solaris, o Reino de Azgher

Sempre é dia no plano de Azgher. Um sol gigantesco brilha com beleza e fúria nos céus de azul profundo. Mesmo durante as raríssimas chuvas, sua luz atravessa as nuvens como se essas não existissem. O terreno predominante é desértico. Dunas imensas podem soterrar viajantes incautos. Rios e oásis possuem de povoados a nações avançadas em suas margens. Também há grande riqueza animal, com criaturas mais resistentes que o padrão para suas raças, devido aos rigores da vida no deserto.

No coração do plano fica o Oceano de Vidro, uma região tão quente que as areias do deserto são luminosas e liquefeitas. Em uma ilha no centro está a Torre do Sol, uma construção feita inteiramente de ouro — conta-se que o ouro recolhido periodicamente pelos clérigos de Azgher vai parar ali. O brilho do sol refletido em suas paredes é tão poderoso que pode queimar como fogo, desfazendo em cinzas qualquer criatura desprotegida.

Em Solaris: magias elementais (água) e negras têm custo dobrado para serem conjuradas, ao passo que qualquer efeito elemental (fogo) ou branco (inclusive ataques baseados nessa escola) causam o dobro de dano.

Hyninn, Ladino, 150K

Deus da Trapaça

O ardiloso Hyninn é o deus da trapaça, das brincadeiras e das artimanhas. Assim, não é à toa que também seja considerado o deus dos ladrões. Praticamente cada guilda de ladrões em Arton tem pelo menos um sacerdote desse deus, atuando como conselheiro ou até mesmo líder. Mas Hyninn não é louvado apenas por ladrões — alguns de seus seguidores são governantes e estrategistas que admiram sua esperteza. Ele também tem a simpatia dos halflings, que o veem como um deus despreocupado e brincalhão. Por sua natureza, acredita-se que Hyninn seja, na verdade, filho de Nimb. Costuma ser representado como uma raposa ou como um bufão.

F6 (perfuração), H11, R9, A7, PdF10 (perfuração); 190 PVs, 280 PMs.

Kits: Ladino (completo); Rei dos Ladrões (eu sou a doença, impunidade e incriminar); Divindade Menor (ordernar clérigos: A Furtividade de Hyninn); Divindade Maior (completo).

Vantagens: Arquétipo: Trapaça (corpo consagrado e punição divina); Aceleração, Aparência Inofensiva, Arena (cidades), Armadura Suprema, Ataque Especial (*Chuva de Canivetes:* PdF, X; penetrante e preciso), Ataque Múltiplo, Clericato, Forma Alternativa, Genialidade, Imortal, Invisibilidade, Magia Elemental, Magia Irresistível III, Memória Expandida, Pontos de Magia Extras ×10, Pontos de Vida Extras ×5, Sentidos Especiais (todos) e Tiro Múltiplo.

Desvantagens: Código de Honra (Hyninn) e Insano (cleptomaníaco e mentiroso).

Perícias: acrobacia, atuação e psicologia; Crime e Manipulação.

Magias Preferidas: 40 PEs em magias diversas (inclusive a com o seu nome).

Artefato: *Falso Amigo*, uma adaga mágica (PdF+5, Venenosa e Retornável) e os *Trajes de Bufão*, uma roupa mágica (A+3 e Incorpórea).

Pedro Netto (pedido nº51009)

Ataque Furtivo: se Hynnin atacar um inimigo indefeso, pode gastar 2 PMs para ignorar sua A, Ele pode fazer ataques furtivos contra alvos que esteja flanqueando.

Flanquear: quando ataca alguém que está envolvido em combate contra um aliado seu, Hyninn pode ignorar a H do alvo.

Mestre em Escaladas: move-se com velocidade normal durante escaladas, e os testes dessa especialização são sempre Fáceis. Além disso, sempre sofre dano mínimo por quedas (por exemplo, 4 em 4d).

Rei do Crime: Hynnin pode gastar 1 PM para comprar um sucesso automático em testes da perícia Crime H+1 vezes ao dia.

Outros nomes: Mith-Allinnor entre os anões; Quindallas entre os elfos; o Brincalhão para os halflings e as fadas, Wang-Ho entre os tamuranianos.

Avatar de Hyninn: a forma mudana do deus dos ladrões varia enormemente, dependendo da missão a ser confiada e da peça a ser pregada. Suas formas preferidas contudo são um ladrão halfling, um bardo humano (vestido como bobo da corte) ou um macaco falante.

Código de Honra (Hyninn) (–1 ponto): jamais se recusar a participar de uma trapaça, golpe ou crime. Nunca perder a oportunidade de enganar alguém, mesmo que isso resulte em problemas futuros para o seu grupo.

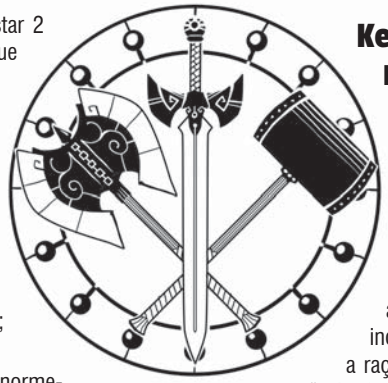
Aliado Conjurado: *O Esquivo:* o deus dos ladrões oferece um bônus de +3 em esquivas e FD para o alvo e 1d companheiros até o fim do combate. 5 PMs, 20 PEs.

Ramknal, o Reino de Hyninn

O deus Hyninn pode se mostrar bem-humorado e brincalhão. Mas tolos são aqueles que acreditam nessa mentira. Ele é o deus da trapaça e dos ladrões. Por esse motivo, tal plano pode ser o mais perigoso de todos! Ramknal é belo, mas não perdoa os ingênuos: a sombra convidativa do carvalho é apenas uma isca para a armadilha de cipós estranguladores. A grama alta esconde bandos de feras famintas de tocaia. E esses exemplos se repetem em quase tudo o que existe aqui. Toda a vida animal de Ramknal é mimética (possuem a vantagem Invisibilidade).

Há também várias cidades, habitadas por toda a sorte de gente. Talvez a principal diferença é que, nessas sociedades, ladrões são muito mais valorosos que qualquer guerreiro. E ao contrário dos outros deuses, Hyninn não tem morada fixa em seu plano. O deus da trapaça vive entre os mortais, adotando múltiplos disfarces — ele pode ser qualquer um, a qualquer hora e em qualquer lugar. Você até pode procurá-lo, mas só irá encontrá-lo como e quando ele quiser.

Em Ramknal: todos os testes da perícia Crime são considerados Fáceis. Em contrapartida, personagens com os Códigos de Honra dos Heróis e da Honestidade sofrem um redutor de –3 em qualquer teste de perícia que efetuem.



Keenn, Guerreiro, 180K

Deus da Guerra

A divindade suprema da guerra, responsável direto ou indireto por todas as batalhas sangrentas no decorrer da história de Arton: Keenn é o general máximo, o lutador invencível. Oposto a Khalmyr (que representa a guerra justa, com o propósito da liberdade), Keenn quer destruição. Quanto mais uma guerra se prolonga, quanto mais pessoas morrem em batalha, maior seu poder.

Dizem que, em tempos de paz, Keenn caminha sobre Arton agindo como agente duplo, sussurando intrigas entre reinos vizinhos e incitando novos conflitos. Cogita-se que o objetivo de Keenn é selecionar a raça suprema de Arton. Assim, a guerra funcionaria como um meio de "seleção natural", uma vez que apenas os fortes sobrevivem.

F10 (corte), H12, R10, A10, PdF10 (perfuração); 300 PVs, 170 PMs.

Kits: Clérigo de Keenn e Guerreiro (ambos completos); Divindade Maior (completo).

Vantagens: Arquétipo: Guerra (todos menos paladino único); Armadura Suprema, Ataque Especial (*Tempestade Sangrenta:* F, X; dano gigante e poderoso), Ataque Múltiplo, Clericato, Energia Extra II, Energia Vital, Golpe Final, Imortal, Magia Elemental, Paralisia, Pontos de Magia Extras ×4, Pontos de Vida Extras ×10, Reflexão, Sentidos Especiais (todos), Superação, Técnicas de Luta ×7, Tiro Múltiplo e Toque de Energia.

Desvantagens: Código de Honra (Keenn) e Fúria.

Perícias: estratégia, montaria e intimidação; Máquinas e Sobrevivência.

Magias Preferidas: 20 PEs em magias diversas (em geral de ataque e… Só de ataque).

Artefatos: *Armadura Negra* (A+5 e Armadura Extra: Físico); *Fúria* e *Massacre*, um conjunto de machado e martelo de combate com (F+5 e Vorpal).

Armadura Completa: caso sofra um acerto crítico, Keenn pode fazer um teste de A. Se for bem-sucedido, sofre apenas o dano normal.

Ataque Contínuo: caso reduza um oponente a 0 PVs com um ataque, Keenn pode imediatamente realizar outro ataque contra um alvo que esteja ao alcance. Ele pode fazer isso um número de vezes igual à sua F (ou até acabarem os alvos, o que ocorrer primeiro).

Crítico Automático: Keenn pode gastar 2 PMs para comprar um crítico automático em seus ataques H vezes ao dia.

Conjurar Arma: com um movimento, Keenn pode invocar uma arma à sua escolha, com o mesmo efeito da vantagem Adaptador.

Coragem Total: Keenn é imune a medo.

Sangue de Ferro: com um movimento e 5 PMs, Keenn recebe F+2 e A+2. Esse efeito dura um número de turnos igual à sua Força (após o ajuste).

Pedro Netto (pedido nº51009)

Outros Nomes: Hullaimm entre os anões, Glada, entre os minotauros, Hrumork para os orcs, Gorak entre os bárbaros.

Avatar: a aparência de grande guerreiro em armadura negra ou escarlate é a forma principal de Keenn, vista com frequencia em pinturas. Quando necessário, contudo, ele pode assumir formas mais inofensivas — com um elfo arqueiro, por exemplo — mas quase nunca será visto desarmado. Também afirma-se que vez ou outra Keenn se disfarça de espada mágica inteligente, manipulando os portadores para seus próprios propósitos.

Código de Honra (Keenn) (–1 ponto): jamais recuar perante o combate. Jamais usar magia de cura. Sempre exibir o símbolo sagrado de Keenn.

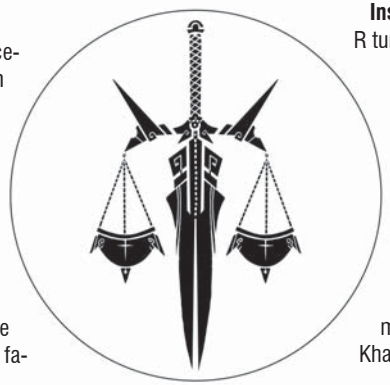
Aliado Conjurado: *Fúria de Batalha:* o deus da guerra oferece FA+5, FD–2 e imunidade total contra medo para todos os aliados do conjurador até o final do combate. 15 PMs, 30 PEs.

Werra, o Reino de Keenn

As paisagens do reino de Werra, o reino de Keenn, exalam violência. As montanhas são íngremes, as estradas são longas, os mares têm ondas capazes de quebrar um homem ao meio. Não há nada fraco ou delicado aqui. Nem mesmo há animais inofensivos: todos são igualmente ferozes, atacando qualquer criatura sem provocação. Grandes tropas lutam em conflitos colossais, cobrindo o chão de cadáveres e tingindo os rios com sangue. Não há reis, mas, sim, generais, e os nativos são os mais intolerantes que existem: qualquer coisa é pretexto para começar uma guerra!

No centro de Werra, em sua Fortaleza da Fúria, o próprio Keenn comanda as legiões. Sempre trajado em armadura, parece passar grande parte do tempo discutindo estratégias com seus generais, inspecionando tropas e armas. De tempos em tempos, Werra também sedia o Torneio do Deus Guerreiro, que reúne os maiores campeões do multiverso — vivos ou mortos. A maior parte dos competidores é composta por divindades menores de Arton. As lutas são até a morte e o vencedor é desafiado pelo próprio Keenn em sua forma de avatar: se vencer, o desafiante poderá tomar seu lugar como o novo deus da guerra de Arton.

Em Werra: vantagens ou magias que causam dano recebem um bônus final de +2 em suas rolagens de ataque. Em contrapartida, todas as magias ou vantagens de cura possuem o custo em PMs dobrado.



Khalmyr, Paladino, 200K

Deus da Justiça

Khalmyr é o deus da justiça e por muito tempo foi o líder do Panteão de Arton. É um deus ponderado e bondoso. Tudo o que deseja é justiça para Arton. Ele acredita que todo o mal do mundo deve ser expurgado e, nesse intuito, é a favor da guerra. Seu comportamento se reflete principalmente nas ordens de cavaleiros criadas em sua honra.

É curioso que, embora seja amplamente cultuado e venerado em toda Arton, ele também seja a divindade principal dos anões do reino oculto de Doherimm. Para eles, Khalmyr (ou Heredrimm, como o chamam) tem os mesmos dogmas, sendo porém representado por um valoroso guerreiro anão portando um machado de lâmina dupla em vez da visão de cavaleiro de espada e escudo utilizado pelos humanos.

F12 (corte), H12, R12, A12, PdF12 (perfuração); 320 PVs, 305 PMs.

Kits: Paladino de Khalmyr (armadura completa e inspirar aliados); Paladino Maior (retribuição); Divindade Maior (completo).

Vantagens: Arquétipo: Justiça (completo); Aliado e Parceiro (Pégaso), Armadura Suprema, Ataque Especial (*Julgamento:* PdF, VI; penetrante e poderoso), Ataque Múltiplo, Boa Fama, Clericato, Energia Extra II, Forma Alternativa, Imortal, Paladino, Magia Branca, Magia Irresistível III, Memória Expandida, Pontos de Magia Extras ×10, Pontos de Vida Extras ×10, Reflexão, Resistência à Magia, Telepatia e Toque de Energia (elétrico).

Desvantagens: Código de Honra (honestidade e Khalmyr).

Perícias: interrogatório, heráldica e montaria; Idiomas.

Magias Preferidas: 20 PEs em magias diversas.

Artefatos: *Rhummnam:* espada que confere +5 em F ou PdF, Sagrado, capaz de simular os efeitos de um Anel de Competência para Idiomas. Se empunhada por personagens que não possuam um Código de Honra, ela se comporta como uma arma Maldita, causando pesadelos que impedem o personagem de recuperar PVs e PMs durante o sono. Rhummnam também possui alguns poderes únicos que podem ser vistos na pág. 115.

O deus da justiça também usa uma armadura (A+5 e Confortável).

Armadura Completa: caso sofra um acerto crítico, Khalmyr pode fazer um teste de A. Se for bem-sucedido, sofre apenas o dano normal.

Inspirar Aliados: por 1 PM, todos os aliados que possam ouvi-lo recebem FA+1 por R turnos.

Outros nomes: Hedry, em Lamnor, Dhayanor entre os minotauros, Heredrimm para os anões.

Avatar: o avatar do deus da justiça lembra muito sua representação habitual: um imenso e poderoso guerreiro humano (ou anão) de rosto severo, vestindo uma armadura completa, sem elmo. Suas feições podem variar, mas sempre carrega uma enorme espada ou machado mágicos de duas mãos.

Código de Honra (Khalmyr) (–1 ponto): não desobedecer às ordens de um superior. Não recusar um pedido de ajuda. Não utilizar itens mágicos de origem desconhecida (em termos e jogo, o personagem pode comprar itens com PEs, mas não usar itens encontrados em campanha). Sempre exibir o símbolo sagrado de Khalmyr (uma espada com uma balança sobreposta).

Pedro Netto (pedido nº51009)

Aliado Conjurado: *Julgamento:* o deus da justiça atinge um único alvo com a espada Rhummnam com FA 50. O dano cairá pela metade se o alvo possuir algum Código de Honra ou será duplicado caso atinja personagens Mortos-Vivos, Youkais, com a perícia Crime ou a vantagem Magia Negra. 20 PMs, 20 PEs.

Ordine, o Reino de Khalmyr

Um simples vislumbre das paisagens de Ordine mostra como a lei e a ordem são importantes nesse lugar. Rios correm em linha reta. Campos e florestas são limitados em formas geométricas perfeitas, sempre aos pares. Tudo parece ter sido perfeitamente ordenado. E de fato foi! A vida animal não é muito diferente da encontrada em Arton, exceto por não existirem monstros gigantescos. Além disso, todos são simétricos: quaisquer manchas no lado esquerdo serão idênticas às do lado direito. O clima também seguem regras rígidas. As estações são perfeitamente divididas, sem qualquer transição entre elas — sempre haverá neve no primeiro dia de inverno. Ninguém é apanhado de surpresa em Ordine.

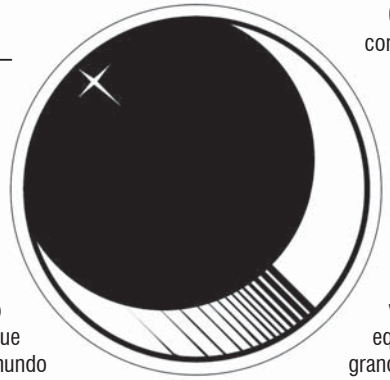
As próprias leis da probabilidade funcionam de forma diferente nesse plano. Quando a chance de que certo evento ocorra é maior do que a chance de que não ocorra, então o evento vai acontecer. Quando as chances de sucesso e falha forem iguais, então eles sempre se repetem. Se uma moeda cair pela primeira vez em "cara", ela nunca mais irá cair com a "coroa", não importa o quanto você tente. No centro exato do plano está o Jardim dos Caminhos Bifurcados — um labirinto que só pode ser vencido por uma mente absolutamente lógica. Em seu interior encontramos o Tribunal de Khalmyr, onde o próprio deus da justiça atua como juiz.

Em Ordine: não é necessário rolar dados para realizar ações. O resultado sempre será o valor médio da jogada. Dessa forma, um personagem cuja FA mínima seja 5 e a máxima (considerando um crítico em sua rolagem) for 15 sempre irá conseguir um resultado de FA 10.

Lena, Samaritana, 160K

Deusa da Vida

Lena é considerada a deusa da fertilidade e da cura — enfim, a deusa da própria vida. Louvada principalmente em vilas e regiões rurais, é a ela que as mulheres rogam pela saúde dos filhos que vão nascer. Orações a Lena também são realizadas em épocas de plantio, e uma grande festa é celebrada em sua honra quando a colheita é boa. A maioria dos fiéis de Lena são mulheres, embora também haja adoradores homens.



Em cidades maiores, o aspecto curandeiro de Lena é mais exaltado. É comum ouvir preces em seu templo quando os exércitos voltam das guerras, suplicando para que os feridos sejam curados. Ela própria vê Arton como um mundo ferido, e seu principal objetivo é fazer com que ele volte a ser um mundo cheio de vida e esperança. Sua forma mais comum é a de uma menina humana com cerca de nove anos.

F5 (esmagamento), H10, R20, A10, PdF5 (esmagamento); 700 PVs, 290 PMs.

Kits: Clériga de Lena (mãe protetora) e Samaritana (completo); Divindade Maior (completo).

Vantagens: Arquétipo: Vida (completo); Aparência Inofensiva, Armadura Suprema, Boa Fama, Clericato, Deflexão, Energia Extra II, Energia Vital, Imortal II, Magia Branca, Magia Irresistível III, Pontos de Magia Extras ×5, Pontos de Vida Extras ×25 e Resistência à Magia.

Desvantagens: Código de Honra (Lena e do samaritano).

Perícias: jogos, lábia e psicologia; Arte e Medicina.

Magias Preferidas: 30 PEs em magias diversas (cura e proteção).

Aura de Vida: com uma ação e 3 PMs, Lena emana uma aura que cura 1d em todas as criaturas vivas e causa 1d de dano a todos os mortos-vivos a até 10m, indistintamente.

Mãe Protetora: se a última ação de Lena foi curar alguém, qualquer um que tente atacá-la deve antes ser bem-sucedido em um teste de R.

Maximizar Cura: Lena não precisa rolar dados para lançar magias de cura; o resultado será sempre o máximo possível (por exemplo, 12 em 2d).

Ordem de Paz: Lena pode lançar a magia Paralisia por metade dos PMs, afetando inclusive seres com R superior à H dela.

Outros nomes: Luna, em Lamnor antes da invasão da Aliança Negra.

Avatar: quando necessário, Lena visita Arton na forma de uma menina ruiva, com profundos olhos verdes e cerca de nove anos de idade, ou como uma mulher de pequena estatura, pele prateada como a lua e olhos de uma cor que não pode ser guardada na memória. Mesmo na forma de criança, demonstra extrema inteligência. Lena nunca irá atacar outra criatura viva.

Código de Honra (Lena) (–1 ponto): jamais atacar ou realizar qualquer ato hostil contra uma criatura viva. Sempre exibir o símbolo sagrado de Lena.

Aliado Conjurado: *Vitalidade:* a deusa da cura restaura todos os PVs em todos os aliados do conjurador, além de curar qualquer paralisia, envenenamento, doença ou cegueira que tenha sido recebido durante esse combate. 20 PMs, 30 PEs.

Vitalia, o Reino de Lena

Aventureiros que tenham visitado a ilha pré-histórica de Galrasia vão achar o plano de Lena muito familiar (de fato, essa última é uma parte de Vitalia). Um mundo de intensa energia positiva, onde tudo o que é ligado à vida prospera e toda a força vital é mais poderosa. Animais nativos são em média duas vezes maiores que seus equivalentes em Arton, sem mencionar certas variedades realmente gigantescas. Tão grandes que alguns povos constroem aldeias sobre seus corpos!

Pedro Netto (pedido nº51009)

Lena vive no centro deste reino em uma região arbórea com meio quilômetro de diâmetro que cresce sem parar em direção aos céus. Em seu interior vivem as Crianças de Lena, criaturas estranhas que lembram mesmo crianças humanas, com olhos e cabelos de cores vivas. Essas passam a eternidade brincando, cantando e inventando jogos juntamente com Lena em sua forma de garotinha. O som de sua felicidade pode ser ouvido ao longe. De acordo com as lendas, toda a energia vital de Arton vem do canto e do riso dessas crianças — e se um dia sua alegria acabar, o multiverso estará condenado.

Em Vitalia: todos os personagens recebem Regeneração (cumulativo com qualquer outra vantagem que possuam), além de considerarem sua R×10 para cálculo de PVs. Além disso, nenhum tipo de veneno ou doença tem efeito aqui. Em contrapartida, mortos-vivos sofrem 1 ponto de dano por turno enquanto permanecerem nesse mundo.

Lin-Wu, Samurai, 160K

Deus da Honra

O deus-dragão louvado na ilha de Tamu-ra é ainda hoje o protetor maior do povo sobrevivente do trágico ataque da Tormenta. Embora Lin-Wu tenha falhado em proteger sua gente, ele não perdeu seus adeptos. Seus fiéis acreditam em ciclos, enxergam a tragédia como "a tempestade que derruba a casa, somente para que seja erguida uma moradia mais forte". De tal forma que, assim que a tempestade rubra foi derrotada, milhares de tamuranianos regressaram ao seu lar e deram início à reconstrução do país.

Ligado à nobreza, a tradição e a honra, que não por menos são os valores maiores da ilha, Lin-Wu não acredita no bem e no mal. Para ele, tudo o que existe é a honra. É ela que separa o homem dos animais, de tal forma que o valor de um homem não se mede por sua bondade, mas sim pela honra demonstrada diante dos obstáculos da vida.

F8 (corte), H16, R8, A8, PdF7 (corte); 180 PVs, 170 PMs.

Kits: Clérigo de Lin-Wu (coragem total e dom da verdade) e Samurai (espada ancestral e grito de kiai); Guerreiro Veloz (ataque massivo, escudo da mente e velocidade da luz); Divindade Maior (completo).

Vantagens: Arquétipo: Honra (completo); Aceleração, Armadura Suprema, Ataque Especial (*Ougi ~ Ryumi no Ken:* F, X; perigoso), Ataque Múltiplo, Clericato, Forma Alternativa (deus-dragão), Golpe Final, Imortal, Magia Elemental, Pontos de Magia e Vida Extras ×5, Patrono (o povo de Tamu-ra), Teleporte e Xamã.

Desvantagens: Código de Honra (combate, Lin-Wu e samurai).

Perícias: diplomacia, montaria e forja; Arte e Esporte.

Magias Preferidas: 20 PEs em magias diversas (suporte a combate).

Artefato: *Kaminari* sua espada ancestral (F+5, Veloz, Vorpal e Espiritual) e *Armadura do Samurai de Sangue* (A+5, Incorpórea e Toque de Energia).

Coragem Total: Lin-Wu é imune a medo.

Dom da Verdade: Lin-Wu sabe se alguém está mentindo, gastando 2 PMs por pergunta.

Espada Ancestral: a espada ancestral de Lin-Wu evolui com ele. Sempre que gasta 2 PEs na própria evolução, ele ganha 1 PE adicional para investir unicamente na espada.

Grito de Kiai: ao usar Ataque Concentrado, Lin-Wu pode gastar 1 PM para aumentar sua F ou PdF em +2 a cada turno de concentração, sem ser considerado indefeso. O bônus máximo passa a ser o dobro de sua R.

Outros nomes: Deus-Dragão, Guardião.

Avatar: Lin-Wu costuma se apresentar em várias formas. Em tempos de paz, aparece como um pacífico ancião usando um chapéu de palha e fumando cachimbo. Já na guerra, é visto como um poderoso samurai trajando uma armadura cor-de-sangue. Nessa forma carrega uma afiadíssima katana: dentre todos os deuses, Lin-Wu é o mais poderoso e mortífero espadachim. Apenas em casos de extrema urgência é que adota sua forma definitiva: a de um gigantesco dragão-serpente medindo quilômetros!

Código de Honra (Lin-Wu) (–1 ponto): mulheres humanas ou semi-humanas nunca são consideradas adversários dignos (vitórias contra elas não rendem Pontos de Experiência). Sempre exibir o símbolo sagrado de Lin-Wu.

Aliado Conjurado: *Lâmina da Honra:* na forma de um samurai, o deus dragão de Tamu-ra ataca um único alvo com FA 30. O dano é duplicado em alvos que não possuam nenhum Código de Honra. 10 PMs, 15 PEs.

Sora, o Reino de Lin-Wu

O povo de Tamu-ra acredita na reencarnação. Por isso, cada alma que visita o plano de Lin-Wu precisa ser julgada para que o Deus-Dragão decida como será seu retorno ao mundo dos vivos. Dessa forma Sora é um tipo de "sala de espera" planar. Os espíritos são recebidos por um monge ou uma bela mulher humana em trajes cerimoniais e guiados até a sombra de uma sakura — uma cerejeira em flor. Ali, o recém-chegado recebe um bolinho de arroz e é convidado a participar dos festejos. Ao terminar de comer seu bolinho, o espírito termina também sua espera: os assuntos de sua encarnação anterior estarão resolvidos e a alma estará pronta para voltar ao mundo dos vivos. Parece um processo rápido, mas milhares de anos podem transcorrer entre uma etapa e outra.

Claro, nem sempre a passagem por Sora é tranquila. Esse é um privilégio reservado apenas para aqueles que receberam seu bolinho de arroz. Longe desses locais de passagem encontramos florestas de bambu, montanhas geladas, vulcões ativos e oceanos com ilhas assoladas por demônios e espíritos, onde a vida é difícil e perigos únicos espreitam.

Pedro Netto (pedido nº51009)

Os vilarejos são governados por dragões. As maiores ameaças contra essas comunidades são os oni, palavra que serve para designar uma grande variedade de espíritos malignos. Lin-Wu vive no topo da mais alta montanha de todo o plano, na Fortaleza Takayama. Esse palácio de muitos andares é habitado por milhares de monges, soldados samurai, magos *shugenja* e servas *gueixa*, todos empenhados em servir ao Deus-Dragão. Ele comumente é visto em sua forma samurai, usando uma armadura cor-de-sangue. Quando está furioso, torna-se um dragão-serpente com milhares de quilômetros de comprimento.

Em Sora: personagens com algum Código de Honra recebem um bônus de +2 em quaisquer testes de perícias envolvendo interação com outros personagens e recuperam PMs na metade do tempo normal. Além disso, magias da escola Espírito podem ser conjuradas por metade de seu custo em PMs.

Marah, Barda Samaritana, 150K

Deusa da Paz

Enquanto os outros membros do Panteão parecem se alegrar diante de guerras e massacres, existe uma deusa que busca apenas a harmonia. Ela é Marah, a deusa da paz e do amor. Embora não seja uma criadora como Allihanna, Valkaria, Glórienn e outras, enche-se de compaixão por todas as criaturas que habitam Arton, e só deseja sua felicidade.

Marah é venerada por aqueles que não desejam lutar, e também é a deusa de todas as formas de amar. Ao contrário do que possa parecer, ela não é uma deusa pacata e contemplativa. O culto a Marah é repleto de festejos, alegria e comemorações frenéticas. Ela gosta da exaltação energética de seus fiéis. Normalmente, Marah é representada como uma mulher em mantos brancos, ou vestida de forma alegre.

F0, H17, R10, A8, PdF0; 460 PVs, 170 PMs.

Kits: Barda (magia sutil), Clériga de Marah (completo) e Samaritana (completo); Divindade Maior (completo).

Vantagens: Arquétipo: Paz (completo); Aparência Inofensiva, Armadura Suprema, Boa Fama, Clericato, Deflexão, Energia Extra II, Imortal II, Magia Branca e Elemental, Magia Irresistível III, Pontos de Magia Extras ×4, Pontos de Vida Extras ×18 e Resistência à Magia.

Desvantagens: Código de Honra (Marah e samaritano).

Perícias: Artes, Manipulação e Medicina.

Magias Preferidas: 35 PEs em magias diversas (ilusão, cura e proteção; não esqueça a magia que leva o nome dela!).

Artefato: o *Manto de Marah* é uma armadura mágica (A+5, Confortável, Invulnerabilidade: Físico e Energia, e reproduz os mesmos efeitos de *Brincos de Marah*, *Manual 3D&T Alpha*, pág. 122).

Aura de Paz: criaturas com H igual ou inferior a de Marah não são capazes de atacá-la. Inimigos com H superior têm direito a um teste de R por turno para ignorar esse efeito.

Aura de Vida: com uma ação e 3 PMs, Marah emana uma onda de energia branca que cura em 1d todas as criaturas vivas e causa 1d de dano a todos os mortos-vivos a até 10m, indistintamente.

Maximizar Cura: Marah não precisa rolar dados para lançar magias de cura; o resultado será sempre o máximo possível (por exemplo, 12 em 2d).

Ordem de Paz: Marah pode lançar a magia Paralisia por metade do custo em PMs.

Palavras de Bondade: Marah pode lançar a maia Paz de Marah por metade do custo em PMs, afetando inclusive seres com R superior à H dela.

Talento Artístico: Marah pode comprar um sucesso automático em testes da perícia Artes por 1 PM um número de vezes ao dia igual a sua H+1.

Outros nomes: a Dama Branca, Lyon-na entre os elfos, Haya para as fadas.

Avatar: o seu avatar mais comum é o de uma mulher solene, em vestes brancas luminosas como se estivessem sob efeito de magia branca — mas também pode ser vista como uma dançarina sorridente e cheia de vida. Ela não mostra qualquer poder ou habilidade de combate — mas, em sua presença, criaturas mortais são praticamente incapazes de qualquer ato violento ou agressivo. A paz é total onde Marah está.

Código de Honra (Marah) (–1 ponto): jamais recorrer a qualquer ataque, manobra ou magia que cause dano (perda de Pontos de Vida).

Aliado Conjurado: *Proteção:* a deusa da paz oferece A+5 e imunidade total contra magias e efeitos prejudiciais quaisquer, exceto aqueles que causam dano, para um único alvo até o final do combate. 10 PMs, 15 PEs.

Serena, o Reino de Marah

O plano da deusa da paz é um mundo de beleza e alegria. É para onde vão aqueles que trazem paz sincera no coração ou aqueles que, após uma vida sofrida de ódio e violência, conquistam o direito ao descanso. São paisagens que enchem o espírito de felicidade. O céu é azul ou levemente rosado, sempre adornado por nuvens algodoadas. Nunca anoitece, as chuvas são breves e suaves e produzem múltiplos arco-íris. Um curioso tipo de terreno são as florestas de cristal. Aqui formações de quartzo incolor se ramificam e cobrem grandes áreas, causando efeitos curiosos sobre a visão, ilusões e magias baseadas em luz — elas podem ser amplificadas, anuladas ou completamente alteradas. Tais florestas também abrigam uma exótica fauna com criaturas feitas de cristal.

Também há ilhas voadoras similares a Vectora, com a diferença que possuem grandes cristais incrustados sob cada uma delas, responsáveis por sua flutuação. As maiores

Pedro Netto (pedido nº51009)

abrigam ecossistemas completos, e até cidades. No coração de Serena está o Palácio da Paz, uma torre de cristal tão alta que desaparece nos céus. Em seus salões estão alguns dos mais belos jardins de toda a criação, além da própria Dama Branca. Aquele que observa sua luz pessoalmente nunca mais será capaz de realizar um ato violento na vida.

Em Serena: realizar qualquer ação que resulte em perda de PVs para si ou para outros requer que o personagem seja bem-sucedido em um teste de R–3. No plano, todos adotam o Código de Honra dos Clérigos de Marah, sendo que esse pode se tornar permanente caso observem a luz de Marah pessoalmente.

Megalokk, 170K

Deus dos Monstros

Enquanto Allihanna é conhecida por dar vida às plantas e animais, Megalokk foi o criador de todos os seres grotescos e monstruosos. Esses dois deuses são parecidos, ambos representandos como criaturas quadrúpedes de muitas cabeças, cada uma representando um animal ou monstro. Na verdade, algumas escrituras sagradas afirmam que os dois são irmãos.

Durante milhões de anos, eles dividiram o mundo. Mas, enquanto a deusa da natureza era uma mãe gentil, o deus dos monstros sempre foi um pai severo e violento. Ele não acredita em coexistência pacífica, recompensando apenas os mais fortes com a sobrevivência. O deus dos monstros costuma ser visto como a contraparte maligna de Allihanna, enquanto humanos e semi-humanos veneram a deusa, sacerdotes de espécies monstruosas preferem Megalokk — especialmente nas Montanhas Sanguinárias, o lugar mais infestado de monstros de toda Arton.

F10 (corte ou perfuração), H10, R14, A7, PdF8 (fogo ou químico); 440 PVs, 250 PMs.

Kits: Divindade Maior (completo).

Vantagens: Arquétipo: Monstros (todos menos paladino único); Armadura Suprema, Ataque Especial (*Blerowgweikasergg:* F, X; poderoso), Ataque Múltiplo, Energia Extra II, Energia Vital, Forma Alternativa ×3, Imortal, Magia Elemental e Negra, Membros Elásticos, Membros Extras ×10, Paralisia, Pontos de Magia Extras ×6, Pontos de Vida Extras ×15, Poder Oculto, Resistência à Magia, Sentidos Especiais (todos), Separação, Teleporte, Tiro Múltiplo, Tiro Carregável, Toque de Energia e Voo.

Desvantagens: Inculto.

Perícias: Sobrevivência.

Magias Preferidas: 10 PEs em magias diversas (não esquecer Megalon e Mikron).

Especial: Megalokk possui todos os poderes únicos para monstros vistos no *Manual 3D&T Alpha*, pág. 137 e também na pág. 52 deste livro, podendo utilizá-los livremente. Mudar de um poder para outro consome um movimento.

Outros nomes: Fin-Horak para os dragões, o Destruidor para centauros, Typhon entre as nagahs, Pai-Mestre entre quase todos os outros monstros (naturalmente, adaptando-se esse nome para o idioma de cada espécie de monstro)

Avatar: Megalokk visita Arton adotando a forma de um monstro sempre duas ou três vezes maior que um exemplar normal da espécie. Quando precisa lidar com aventureiros (conduzindo heróis na direção de suas criações, sempre apostando que elas serão vitoriosas), costuma usar a forma de um monstro feminino. Quase nunca adotará uma forma humana ou semi-humana, pois despreza essas espécies.

Código de Honra (Megalokk) (–1 ponto): não usar armaduras de metal ou armas cortantes (exceto no caso de itens naturais, como garras, dentes ou couro e armas geradas por magia). Seguidores de Megalokk não conseguem descansar adequadamente em cidades (não recuperando PVs e PMs nesses lugares).

Aliado Conjurado: o deus dos monstros invoca uma hidra negra com muitas cabeças que ataca todos os adversários presentes com FA 15. Se o personagem sofrer qualquer dano, a cabeça também o arremessa para o alto, sofrendo dano adicional de 1d+4 pela queda. 10 PMs, 15 PEs.

Chacina, o Reino de Megalokk

Chacina é um reino de medo, fome, brutalidade e luta pela sobrevivência. Os fracos são devorados pelos fortes, e esses são devorados pelos mais fortes ainda... Cada sombra esconde um predador faminto, cada minuto de vida pode ser o último. As paisagens são desoladas. O sol é vermelho cor-de-sangue. Quase nenhuma vegetação cresce, apenas cactos, espinheiros e árvores negras e retorcidas. O terreno é rochoso, com infinitas cordilheiras, cavernas e vulcões. Os desertos são vastos, tão quentes que a água da chuva evapora antes de chegar ao solo. Chacina é um lugar onde apenas monstros sobrevivem. Dos kobolds rastejantes até os maiores dragões.

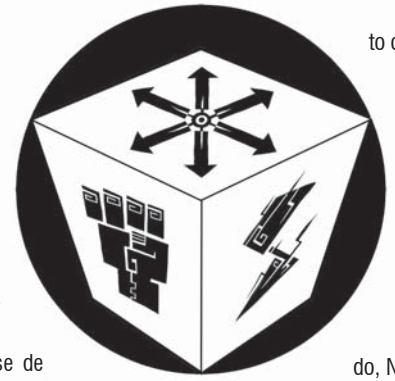
Megalokk, o deus dos monstros, vive na Montanha da Fúria — um vulcão ativo cuja cratera é maior que o reino de Deheon. O vulcão fica no centro de um oceano de lava infestado de dragões. No interior da Montanha há uma vasta rede de túneis e câmaras assoladas por toda a sorte de monstros, servos de Megalokk. Ele costuma ser encontrado aqui, imerso na lava. O deus tem muitas cabeças monstruosas, que mudam a todo o momento.

Em Chacina: personagens humanoides recebem um bônus de F+2 enquanto estiverem no plano de Megalokk. Além disso, todos os Testes de Morte tornam-se duas vezes mais difíceis (resultando em personagens quase mortos ou mortos e ignorando quaisquer outros resultados).

Pedro Netto (pedido nº51009)

Nimb, Ladino Mago do Caos, 201K

Deus do Caos



Conhecido em toda Arton como deus do caos e do acaso, da sorte e do azar, Nimb raramente é levado a sério. Se algo inesperado acontece em Arton, seja bom ou ruim, a culpa é de Nimb. Para muitos, ele é mais como uma força cósmica e não uma entidade consciente. Outros acreditam que Nimb seja na verdade um deus louco e muito perigoso — suas mudanças repentinas de comportamento são famosas entre os deuses de Arton.

Em outros tempos, alguns sustentavam a hipótese de que seria Nimb e não Khalmyr aquele que realmente lideraria o Panteão. Essas pessoas engrossavam a enorme quantidade de ditados envolvendo o deus, dizendo que "Khalmyr tem o tabuleiro, mas quem move as peças é Nimb". Atualmente, essa teoria tem ganhado força, já que Khalmyr abriu mão da regência em favor de Tauron…

Nimb acredita na aleatoriedade das coisas. Para ele, nada é imutável e o destino é construído todos os dias. Ele despreza profetas e oráculos — previsões e profecias são apenas hipóteses que podem ser arruinadas com uma simples jogada de dados.

F5 (qualquer), H13, R15, A11, PdF9 (qualquer); 210 PVs, 400 PMs.

Kits: Clérigo de Nimb (anatomia insana e poder oculto aprimorado), Ladino (ataque furtivo e flanquear) e Mago do Caos (completo); Divindade Maior (completo).

Vantagens: Arquétipo: Caos (todos menos paladino único); Adaptador, Aliado e Parceiro (Hipogrifo), Área de Batalha (sua mente), Arcano, Arena (seu estômago), Armadura Suprema, Ataque Mágico (*Bacia d'Água:* PdF, IX; dano gigante), Clericato, Elementalista (todos), Genialidade, Imortal II, Magia Extrema, Magia Irresistível III, Poder Oculto (primordial), Pontos de Magia Extras ×13, Pontos de Vida Extras ×3, Sentidos Especiais (todos), Separação, Superação, Telepatia e Teleporte.

Desvantagens: Insano (veja abaixo), Má Fama e Magia Caótica.

Perícias: Crime e Manipulação.

Magias Preferidas: 15 PEs em magias diversas (aleatórias, mudam de vez em quando).

Nimb não possui artefatos. Porém, qualquer coisa em suas mãos se transforma em uma arma mágica +5, Flagelo (varia a cada ataque), Veloz e Retornável, assim como qualquer roupa que ele vestir funcionará como uma Armadura com bônus mágico +5, Invulnerabilidade: Força e PdF, Submarina, Toque de Energia e com o poder de um anel de anulação (a magia ao qual Nimb é imune varia conforme seu humor — de Buraco Negro à Chuva Quente).

Anatomia Insana: os órgãos de Nimb não estão nos lugares certos. Caso sofra um acerto crítico, ele pode fazer um teste de A. Se for bem-sucedido, sofre apenas dano normal.

Área de Magia Insana: todas as magias conjuradas a até 10m de Nimb também estão sob efeito de Magia Caótica (veja adiante).

Ataque Furtivo: se Nimb atacar um inimigo indefeso, pode gastar 2 PMs para ignorar sua A. Ele pode fazer pode fazer ataques furtivos contra alvos que esteja flanqueando.

Efeito Adverso: Nimb paga 1 PM para rolar 1d antes de conjurar magias. Com um resultado 1-2, a magia falha e nenhum outro PM é gasto. Com 4 ou 5, o custo da magia cai pela metade. E com 5-6, a magia conquista efeito máximo ou um crítico automático pelo mesmo custo em PMs.

Flanquear: quando ataca um alvo que já está envolvido em combate com um aliado, Nimb ignora a H do alvo.

Magia Espontânea: uma vez por combate, caso esteja Perto da Morte, Nimb pode lançar qualquer magia que quiser pelo custo normal em PMs.

Poder Oculto Aprimorado: enquanto concentra o Poder Oculto, Nimb não é considerado indefeso e nem perde a concentração caso sofra dano.

Magia Caótica: Nimb sempre utiliza as regras de Dado Selvagem (*Manual 3D&T Alpha*, pág. 80).

Insano (especial): Nimb é instável. Role um dado. A partir desse momento, sempre que Nimb tirar esse mesmo número em qualquer teste ou jogada (inclusive ataques ou defesas) a insanidade dele irá mudar ao acaso para qualquer outra que conste no *Manual 3D&T Alpha* (ou não).

Outros nomes: curiosamente, seu nome é o mesmo para todos os povos de Arton.

Avatar: Nimb dificilmente adota a mesma forma de avatar duas vezes. Ele pode ser desde um velho e louco viajante montado em uma mula até algo inesperado como uma fada monge, um anão mago, uma girafa ou um halfling paladino. No entanto, quando deseja ser de fato reconhecido, surge na forma de um homenzinho de pequena estatura, olhos esbugalhados e um tipo estranho de chapéu chamado cartola. Quase sempre estará brincando com dados cujas faces representam símbolos sem sentido.

Código de Honra (Nimb) (0 ponto): servos do caos nunca desistem de uma missão e jamais perdem as esperanças. Lutam sempre com todas as forças para mudar as condições desfavoráveis que os impedem de concluir seus objetivos. Ou não. Vai saber.

Aliado Conjurado: *Chuva Caótica:* uma chuva de dados cai sobre todos os adversários com FA=6d. Os alvos têm direito a defenderem-se apenas com 1d e todos os dados se comportam como Dados Selvagens (*Manual 3D&T Alpha*, pág. 80) jogados em sequência. Aplicam-se os efeitos de dobro e metade na ordem que forem rolados e o dano a todos os alvos, com duas exceções: rolar 1 seis vezes resulta em vitória automática e rolar 6 seis vezes recupera todos os PVs dos alvos! 18 PMs, 36 PEs.

Pedro Netto (pedido nº51009)

Al-Gazara, o Reino de Nimb

No plano do deus do caos reina tudo o que é aleatório, imprevisível e insano. Campos e florestas formam figuras impossíveis, montanhas se equilibram de cabeça para baixo e rios correm ao contrário. Mapas são inúteis, pois até mesmo cidades vizinhas, direções ou distâncias mudam o tempo todo. Al-Gazara está sempre em mutação: o que era um deserto hoje pode ser um mar, um abismo ou um pepino amanhã. Nada acontece como deveria. Até os próprios nativos são afetados pela loucura que permeia o lugar. Fantasias ou insanidades transformam as pessoas naquilo que elas acham que deveriam ser.

Há cidades erguidas por criaturas poderosas, repletas de cassinos, prisões e sanatórios que apenas refletem a loucura de seus projetores. O próprio Nimb vive em sua Mansão, um imenso palácio de cabeça para baixo. É impossível percorrer suas salas e corredores sem se perder, sendo que apenas os nativos que vivem na mansão poderiam guiar alguém através do caos. O próprio Nimb vaga por ali, adotando uma de suas inúmeras formas.

Em Al-Gazara: todos os personagens adotam as regras de Dado Selvagem (vistas no *Manual 3D&T Alpha*, pág. 80) para todas as rolagens de FA/FD e não apenas magias. Além disso, em Al-Gazara, o valor válido de uma rolagem não é a que está em cima, mas sim na parte de baixo do dado!

Oceano, Druida do Oceano, 180K

Deus dos Mares

Em Arton, como na Terra, toda a vida veio do mar. Embora muitas deusas do Panteão sejam consideradas as mães de todos os seres vivos, seu único e verdadeiro pai é a água salgada de onde vieram. Esse deus-pai que comanda os mares é talvez o mais antigo membro do Panteão, e por isso nem mesmo tem um nome — é conhecido apenas como o Grande Oceano.

Divindade principal dos elfos-do-mar, que acreditam que o mar onde vivem é o próprio corpo de seu deus. Não é de admirar, portanto, que vejam o "mundo seco" como um lugar maldito, afastado da proteção divina. O Grande Oceano também é venerado por muitas outras criaturas, inclusive comunidades de humanos e semi-humanos como marinheiros, pescadores e piratas. É raro que o Oceano seja representado em obras de arte (afinal, seus principais seguidores acreditam que basta olhar em volta para vê-lo), mas quando isso ocorre, ele costuma aparecer como um imponente elfo-do-mar portando um tridente.

F9 (perfuração), H14, R14, A8, PdF11 (perfuração); 300 PVs, 290 PMs.

Kits: Druida do Oceano (garras de fera e voz do mar); Divindade Maior (completo).

Vantagens: Elfo-do-Mar; Arquétipo: Oceano (todos menos paladino único); Arena (água), Armadura Suprema, Ataque Especial (*Tsunami:* PdF, X; amplo, dano gigante e perigoso), Ataque Múltiplo, Clericato, Elementalista (água), Energia Extra II, Imortal II, Magia Elemental, Membros Elásticos, Poder Oculto, Pontos de Magia e Vida Extras ×8, Telepatia, Teleporte e Toque de Energia (químico).

Desvantagens: Código de Honra (do Oceano).

Perícias: Animais e Sobrevivência.

Magias Preferidas: 40 PEs em magias diversas (água, e, claro, Corpo Elemental).

Artefato: *Dente do Leviatã*, um tridente mágico (PdF+5, Retornável e Veloz). *Manto do Oceano* (A+3 e Invulnerabilidade: Força).

Garras de Fera: desarmado, Oceano pode gastar um movimento para realizar dois ataques nessa rodada.

Voz do Mar: o Oceano pode gastar 1 PM para que os animais aquáticos próximos surjam em seu auxílio. O bicho tem direito a um teste de R+1 (cumulativo para cada nova criatura invocada). Caso falhe, ela se torna um Aliado até o fim do combate.

Outros nomes: Grande Oceano, Ronn-Tirk entre os elfos terrestres, Capitão Jor para os marinheiros.

Avatar: quando visita o "mundo-seco", o Grande Oceano assume a aparência de um elfo-do-mar, um velho pirata ou um imenso leão-marinho. No mar, pode adotar a forma de qualquer animal ou monstro marinho — mas sua aparência mais conhecida lembra uma gigantesca água-viva, com tentáculos medindo dezenas de quilômetros.

Código de Honra (Oceano) (–1 ponto): não usar armas ou armaduras metálicas de qualquer tipo. Independente da raça à qual pertence, seguidores desse código não descansam adequadamente fora da água (não recuperam PVs nem PMs se não estiverem ao menos parcialmente imersos).

Aliado Conjurado: *A Onda:* o deus dos mares varre o campo de batalha com uma onda furiosa, atacando todos os adversários presentes com FA 20. As vítimas devem então ser bem-sucedidas em um teste de A ou serão arrastadas por 5 metros para cada ponto de dano sofrido. 10 PMs, 15 PEs.

Pelágia, o Reino do Oceano

Pelágia é uma infinita extensão de água salgada. Acima das ondas, é um ambiente brutal, de recursos escassos e difícil sobrevivência. É habitado por pescadores, marujos e piratas. Terras emersas são raras e nenhuma ilha é grande o suficiente para abrigar um reino. Quase não há animais terrestres, madeira e metal são artigos raríssimos. Navios e outras estruturas são construídos com ossos, carapaças, couro e outros produtos animais. Contudo, ilhas flutuantes artificiais, construídas por humanos são muito comuns. Também há rumores sobre fortalezas gigantescas ou poderosas cidadelas instaladas sobre o dorso de monstros colossais — vivos, mortos ou adormecidos.

Pedro Netto (pedido nº51009)

Abaixo da superfície, porém, encontramos a verdadeira riqueza do Grande Oceano. A luz do sol penetra até profundezas impossíveis, em regiões de água cristalina com paisagens de beleza incomparáveis. Florestas de algas, montanhas de coral e cardumes de peixes tão imensos que sua passagem pode levar dias! No centro de Pelágia está o Palácio de Coral, uma estrutura tão imensa que as baleias podem atravessar suas menores janelas. Ali vive o Grande Oceano em sua galante forma de elfo-do-mar. Ele é constantemente servido pelos anjos-do-mar, uma raça humanoide com asas que lembram nadadeiras multicoloridas. São raríssimos fora do palácio, e ainda mais em outros planos. Todo o lugar é protegido por uma guarda pessoal de dragões marinhos que lideram um exército de selakos, os tubarões de Arton.

Em Pelágia: ataques baseados em água causam dano dobrado e magias do caminho elemental da água gastam metade de seu custo em PMs. Em contrapartida, todos os efeitos envolvendo o caminho da terra e de fogo têm custo dobrado. Sob as ondas, ataques de F e PdF de criaturas que não possuam Anfíbio têm seu dano final reduzido pela metade.

Ragnar, Berserker, 160K

Deus da Morte

Outrora, Ragnar era considerado apenas o deus menor da morte dos bugbears. Hoje, após o nascimento de Thwor Ironfist e a unificação forçada pela Aliança Negra, praticamente todos os povos goblinoides aceitam Ragnar como seu deus supremo, embora algumas divindades humanoides menores também sejam cultuadas por orcs e hobgoblins.

Ao contrário do que muitos pensam, Ragnar não quer destruir Arton, mas sim dizimar os humanos, elfos e anões para vingar-se dos séculos de humilhação sofridos pelas raças goblinoides. A Aliança Negra nada mais é do que uma reposta a tudo isso. Quanto mais territórios Thwor conquistar, maior será o poder de Ragnar.

F14 (esmagamento), H9, R13, A11, PdF8 (perfuração); 370 PVs, 220 PMs.

Kits: Berserker (completo), Berserker Insano (cólera e tanque de carne) e Clérigo de Ragnar (crítico aprimorado e toque da ruína); Divindade Menor (supercaracterística: Armadura); Divindade Maior (completo).

Vantagens: Bugbear; Arquétipo: Morte (todos menos paladino único); Clericato, Imortal II, Inimigo (humanos e semi-humanos), Magia Negra, Pontos de Magia Extras ×5, Pontos de Vida Extras ×12, Toque de Energia e Xamã.

Desvantagens: Insano (homicida).

Perícias: doma, intimidação e montaria; Crime.

Magias Preferidas: 20 PEs em magias diversas (combativas e de dominação).

Artefatos: o *Machado Grande* e o *Punho de Ragnar*, um conjunto de machado e maça mágicos (F+5, Anti-Inimigo, Veloz e Venenoso); e um *Peitoral de Aço* (A+5; Invulnerabilidade: Força).

Cólera: quando faz um ataque que causa dano, Ragnar pode gastar 2 PMs para ganhar um ataque adicional contra qualquer oponente que esteja ao alcance corpo a corpo (incluindo aquele recém-acertado). Ele pode usar esse poder um número de vezes por turno igual a Força. Esse poder funciona mesmo em Fúria.

Crítico Aprimorado (Magia Branca): quando consegue um acerto crítico contra um oponente que possua a escola de Magia Branca, Ragnar triplica sua F ou PdF (em vez de apenas duplicar).

Fúria Incansável: Ragnar não fica esgotado após a Fúria.

Fúria Indomável: enquanto está em Fúria, Ragnar é imune a medo, inclusive da magia Pânico e é automaticamente bem-sucedido em testes de R contra magias da escola Elemental (espírito).

Fúria Poderosa: quando está em Fúria, Ragnar recebe F+2 e R+1 (afetando inclusive seus PVs e PMs).

Tanque de Carne: Ragnar pode continuar lutando normalmente mesmo que chegue a 0 PVs, parando apenas caso role 6 em seu Teste de Morte.

Toque da Ruína: com 5 PMs, Ragnar aumenta o dano de um único ataque em +1d. Se esse ataque levar a vítima a 0 PVs, ela será desintegrada e seu corpo reduzido a pó (esse último efeito não afeta criaturas com R superior à sua H).

Outros Nomes: O Ceifador, Leen para os humanos e outras raças não goblinoides.

Avatar: Ragnar sempre apresenta o aspecto de um goblinoide. Suas formas preferidas são um enorme hobgoblin ou bugbear — nessa última, mais comum, é frequentemente confundido com Thwor Ironfist. Aliás, muitos acreditam que o General da Aliança Negra e o avatar de Ragnar sejam a mesma criatura.

Código de Honra (Ragnar) (–1 ponto): sempre que entrar em batalha, lutar até a vitória ou a morte. Nunca se render ou desistir de um combate. Nunca poupar a vida dos inimigos vencidos.

Aliado Conjurado: *Ceifadores:* o deus goblinoide invoca uma horda de bugbears da morte que invade a batalha e ataca 2d adversários presentes com FA 20+1d. Um resultado 6 nesse dado torna o ataque Vorpal (*Manual 3D&T Alpha*, pág. 120). 15 PMs, 20 PEs.

Deathok, o Reino de Ragnar

Se existe um plano divino que possa ser chamado de inferno — pelo menos por humanos e semi-humanos — é o plano de Ragnar. Toda e qualquer beleza parece ter sido

Pedro Netto (pedido nº51009)

expulsa desse mundo em ruínas. Montanhas negras lembram presas que tentam devorar o céu cinzento e sem sol. Florestas de árvores queimadas, desertos de rocha e ferro, rios vulcânicos de veneno. Até o próprio ar queima nos pulmões. Exceto por bestas de carga e guerra usadas pelos orcs, ogros e goblinoides que infestam cada montanha, vale ou caverna do plano, praticamente não há vida animal em Deathok. Nem mesmo outros monstros.

Membros de outras raças são caçados como animais por patrulhas goblinoides que percorrem as áreas mais inacessíveis. Quando capturados, são levados para trabalhar como escravos ou, caso não sirvam para isso, servir de comida para os monstros. Quanto aos próprios caçadores, esses vivem em uma guerra eterna uns contra os outros. Tanto que não praticam qualquer tipo de método para prover seu sustento além de invadir cidades, pilhar tudo e devorar os derrotados. Ragnar, na forma de um grande e feroz bugbear, vive em sua Cidadela da Morte — uma torre feita de armas e ossos de inimigos vencidos, que desaparece nos céus. Acampamentos com milhares de soldados se estendem por quilômetros à volta. Com o avanço da Aliança Negra sobre Arton, a Cidadela parece cada vez mais alta. Ragnar devora grandes banquetes de carne humana ou élfica, sua favorita, na companhia de seus servos (ocasionalmente incluindo alguns deles no cardápio).

Em Deathok: magias e efeitos de cura custam o dobro e recuperam apenas metade dos PVs normais. Além disso, é impossível recuperar PVs de maneiras normais com descanso. Para goblinoides, em vez disso, todos os testes de perícias realizados no plano são considerados Fáceis.

Sszzaas, Impostor, 160K

Deus da Traição

Patrono de tudo o que é traiçoeiro, Sszzaas é o senhor da intriga, da perfídia e da mentira. Astuto e sagaz, esse deus também era venerado por diversas raças de criaturas reptilianas (como alguns dragões) e por aqueles que lidavam diretamente com intriga, como políticos, espiões e assassinos. Sempre foi temido pelos outros deuses do Panteão — nem tanto por seu poder, mas por sua incrível inteligência e capacidade manipuladora. Colocar um deus contra o outro era um feito comum para ele.

Por ter tramado contra o Panteão, o corruptor foi expulso pelos outros deuses e condenado a vagar em sua forma de avatar, com a condição de que poderia voltar ao Panteão por seus próprios meios, sem os poderes de uma divindade maior. Foi a origem do intrincado plano envolvendo o Paladino de Arton e os Rubis da Virtude. Após seu retorno, pouco a pouco seu culto começou a espalhar-se novamente pelo mundo. Muitos suspeitam que é apenas uma questão de tempo para que ele torne a trair todo o Panteão.

F6 (químico), H15, R10, A10, PdF7 (químico); 280 PVs, 270 PMs.

Kits: Clérigo de Sszzaas (completo), Impostor (completo) e Ladino (ataque furtivo e flanquear); Divindade Maior (completo).

Vantagens: Homem-Serpente; Arquétipo: Intriga (todos exceto paladino único); Armadura Surprema, Ataque Especial (*Bote Inoculador:* F, X), Clericato, Forma Alternativa, Genialidade, Imortal, Invisibilidade, Magia Negra, Magia Irresistível III, Pontos de Magia e Vida Extras ×9, Resistência à Magia, Sentidos Especiais (todos) e Telepatia.

Desvantagens: Insano (mentiroso).

Perícias: Crime e Manipulação.

Magias Preferidas: 30 PEs em magias diversas (de controle e dominação).

Artefatos: *Traidora* e *Inoculadora*, um conjunto de espada e adaga mágicas (F+5, Retornável, Veloz e Vorpal) e *Manto de Sszzaas* (Invulnerabilidade: Químico e Toque de Energia: Químico) e Anel de Competência (Manipulação).

Arma Envenenada: os ataques de Sszzaas são venenosos, como se desferidos por uma arma mágica venenosa (*Manual 3D&T Alpha*, pág. 120).

Disfarce Ilusório: Sszzaas pode lançar a magia Transformação em Outro pela metade do custo em PMs. Ele pode ainda escolher uma nova aparência sempre que quiser.

Familiar Serpente: Sszzaas possui um famíliar serpente (*Manual 3D&T Alpha*, pág. 33).

Golpe de Misericórdia: quando Sszzaas causa dano em um alvo indefeso, este deve fazer um teste de R. Se falhar, os PVs dele cairão para zero.

Identidade Secreta: testes de perícias para ocultar as atividades de Sszzaas são sempre tarefas Fáceis para ele. Da mesma forma, testes realizados por outros para descobrir qualquer coisa sobre ele são sempre tarefas Difíceis.

Impostor: Sszzaas pode gastar 1 PM para substituir um teste de qualquer outra perícia por um teste de Manipulação.

Imunidade Contra Veneno: Sszzaas é imune a todas as formas de veneno, naturais ou mágicos (mas não a dano).

Outros nomes: O Corruptor, Senhor das Víboras, Khassir-Thalier entre os elfos, Lacertos para as nagahs, Cilhatta para os minotauros, Zhariesk entre dragões.

Avatar: Sszzaas assume uma grande variedade de formas para evitar ser reconhecido, desde um velho de olhar sagaz e fala mansa até uma bela mulher de olhos verdes. O único ponto em comum de todas as formas é que elas carregam uma adaga mágica de lâmina negra, a Inoculadora. Quando quer ser reconhecido, Sszzaas surge na forma de uma imensa serpente com chifres e cinco olhos ou de um homem de face sombria, cabelos longos e cinco olhos brilhantes.

Código de Honra (Sszzaas) (especial): achou mesmo que ele teria algum?

Aliados Conjurados: *Peçonha:* centenas de serpentes surgem, picando seus alvos. Role 1d: com qualquer resultado exceto 6, a vítima precisa ser bem sucedida num teste de Resis-

Pedro Netto (pedido nº51009)

tência –1 para não ser envenenada e passar a perder 2 PVs por turno até o fim do combate. Se tirar 6, porém, o veneno afetará você ou um aliado seu — aquele que tiver menos PVs no momento! Seres não afetados por veneno e dano químico são imunes. 10 PMs, 20 PEs.

Venomia, o Reino de Sszzaas

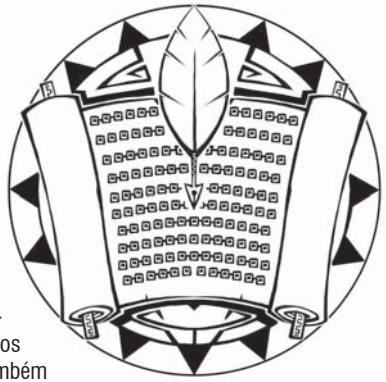
Alguns planos ameaçam seus habitantes com mortes violentas. A morte também espreita no plano de Sszzaas, mas em formas mais sutis e sorrateiras. Venomia é um mundo tóxico. Em seus rios e mares borbulha enxofre e ácido. As nuvens nos céus são venenosas de cores doentias e mortais. O solo é escuro e impregnado de metais pesados e tanto as plantas quanto os animais possuem altas concentrações de veneno. Todo o plano emana putrefação e decadência, assim como um cadáver emana o fedor da morte. Aqui a luta pela sobrevivência é uma guerra química; vence aquele que possui a toxina mais forte. Talvez por isso, a presença de mortos-vivos é extremamente comum.

Cidades povoadas por homens-serpente, trogloditas e um sem fim de raças venenosas se espalham através do plano. A maior delas tem a forma de uma serpente gigantesca que morde o próprio rabo e gira lentamente sobre o pico de uma montanha. Ali vive Sszzaas, servido por uma raça poderosa de mulheres-serpente. Sszzaas regressou recentemente ao seu plano após vagar por Arton na forma de avatar por muito tempo, recuperando seu posto como divindade maior. Hoje, ocupa seu tempo pensando em formas de castigar aqueles que haviam tentado usurpar seus domínios durante sua ausência.

Em Venomia: todos os ataques nesse plano são venenosos. Sempre que sofrer um acerto crítico em seu teste de FA, a vítima deve imediatamente realizar um teste de R. Se falhar, será envenenada, perdendo 2 PVs por turno até curar-se com magia, ou com o uso de algum antídoto, ou morrer.

Tanna-Toh, Barda, 150K

Deusa do Conhecimento



Uma raça ou espécie só é considerada civilizada quando concebe sua maior invenção — a linguagem escrita. Esse precioso dom é oferecido por Tanna-Toh, a deusa de todo o conhecimento conquistado por todas as raças e culturas de Arton. Protetora dos povos civilizados, é reverenciada principalmente por escribas, bardos, magos e por todos aqueles que devotam suas vidas ao estudo ou às artes. Praticamente todas as cidades de Arton possuem pelo menos um pequeno templo à essa deusa, que serve também como escola.

Entre os deuses, Tanna-Toh mais parece uma professora severa. Para ela, apenas os povos civilizados têm direito de dominar Arton, enquanto que os povos bárbaros devem evoluir e aceitar novos costumes. Isso a coloca diretamente contra Allihanna.

F6 (esmagamento), H10, R10, A6, PdF5 (sônico); 200 PVs; 390 PMs.

Kits: Acadêmica (biblioteca arcana e estudo intensivo), Barda (conhecimento de bardo e proteção de si mesma), Clérigа de Tanna-Toh (completo) e Telepata (concentração e mente prodigiosa); Divindade Maior (completo).

Vantagens: Arquétipo: Conhecimento (completo); Aparência Inofensiva, Arcano, Armadura Suprema, Clericato, Genialidade, Imortal, Memória Expandida, Pontos de Magia Extras ×15, Pontos de Vida Extras ×5, Resistência à Magia, Sentidos Especiais (todos) e Telepatia.

Desvantagens: Código de Honra (Tanna-Toh).

Perícias: Arte, Ciência, Idiomas e Manipulação.

Magias Preferidas: Todas. Ela as estudou assim que surgiram…

Artefatos: *Robe de Tanna-Toh*, uma armadura mágica (A+5; Invulnerabilidade: Força e PdF, Magia Irresistível III) e o *Bordão de Tanna-Toh*. Com ele, a deusa pode conjurar qualquer magia que conheça sem custo em PMs, bastando para isso gastar um movimento.

Biblioteca Arcana: Tanna-Toh pode aprender qualquer magia pagando 1 PE, sem testes.

Conhecimento de Bardo: Tanna-Toh pode gastar 2 PMs para realizar um teste de qualquer perícia com se a tivesse.

Concentração: Tanna-Toh pode gastar um movimento e 5 PMs para derrubar todas as defesas mentais de um alvo. Ela também pode pagar 5 PMs para não falhar no uso de qualquer poder que necessite de concentração, mesmo que seja interrompida ou atacada.

Imunidade Contra Ilusões: Tanna-toh é automaticamente bem sucedida em testes de R contra magias de ilusão.

Estudo Intensivo: Tanna-Toh aprende duas magias para cada PE investido.

Mente Prodigiosa: Tanna-Toh não gasta PMs para usar a vantagem Telepatia, e pode tentar invadir mentes de pessoas com R superior à dela com um teste de H+1.

Profissional Treinado: Tanna-Toh pode comprar acertos automáticos em testes de perícias um número de vezes por dia igual à própria H.

Proteção de Tanna-Toh: Tanna-Toh é automaticamente bem-sucedida em Testes de Morte, ficando Muito Fraca (mas ainda podendo morrer por castigo contínuo).

Outros nomes: Mãe da Palavra, Guardiã da Mente.

Avatar: a deusa costuma visitar Arton como uma anciã, curvada pelo peso de muitos livros e pergaminhos que leva nas costas, ou então como uma barda portando uma harpa. Ao contrário de muitos outros avatares, Tanna-Toh nunca procura se disfarçar como outra pessoa ou criatura — e nunca mentirá sobre sua verdadeira identidade.

Código de Honra (Tanna-Toh) (–1 ponto): jamais esconder qualquer conhecimento. Sempre dizer a verdade, nunca se recusar a responder uma pergunta.

Pedro Netto (pedido nº51009)

Aliado Conjurado: *Revelação:* a deusa do conhecimento abençoa o campo de batalha com uma aura de verdade: em regras, até o final do combate, um alvo terá sua ficha revelada e recebe o Código de Honra de Tanna-Toh, dos Heróis e da Honestidade. Caso descumpra qualquer um desses, perderá 1d PMs que são transferidos para o conjurador. 5 PMs, 10 PEs.

Terápolis, o Reino de Tanna-Toh

Visitar Terápolis pode ser fascinante para alguns, mas extremamente perturbador para outros. Esse plano é o único dos vinte reinos dos deuses que não possui áreas selvagens de qualquer tipo. Todas as suas regiões são completamente tomadas por estruturas artificiais — estradas, cidades, pontes, redes de esgoto, campos de cultivo. Até mesmo seus parques e jardins são planejados. Mas, apesar das grandes extensões urbanizadas, nem todas as cidades são habitadas. A população do plano simplesmente não é suficiente para isso. Dessa forma, a maior parte das regiões está vazia ou servindo como covil para povos ou raças perigosas.

No centro de Terápolis está a Biblioteca dos Planos, uma incalculável coleção de tomos maior do que muitos reinos de Arton. Ali vive Tanna-toh, que pode ser encontrada em seu estúdio em meio a quilômetros de estantes de livros. É perigoso percorrer esses corredores sem um guia: alguns livros contém histórias tão poderosoas que seus personagens ocasionalmente escapam das páginas, podendo atacar aqueles que encontram. A deusa em sua forma anciã registra em novos livros todos os acontecimentos ocorridos no multiverso. Ela está ocupada demais para falar pessoalmente com visitantes, mas seus assistentes podem solucionar dúvidas quando não estão capturando personagens fugitivos para levá-los de volta aos seus livros...

Em Terápolis: todas as criaturas recebem um bônus cumulativo à sua H de forma semelhante à proporcionada pela vantagem Genialidade. Personagens que possuam perícias são automaticamente bem-sucedidos em todos os seus testes dentro do plano.

Tauron, Guerreiro, 180K

Deus da Força

Tauron representa dois conceitos que parecem opostos — a dominação dos fortes sobre os fracos e a proteção dos fracos pelos fortes. Mas, acima de tudo, é o deus da coragem, da determinação, da força física e da força interior.

Seus propósitos não podem ser claramente vistos como malignos ou benignos. Tauron é temido pelos dóceis, mas venerado pelos fortes e corajosos. Normalmente representado como um minotauro com a cabeça em chamas, ele prega que seus guerreiros devem ser supremos. Também diz que os fracos não devem apenas ser dominados pelos fortes, mas também protegidos.

Como um dos mais agressivos e competitivos entre os deuses, quase todos os outros evitavam qualquer contato com ele. Por muito tempo, Tauron desafiou Khalmyr em um duelo de forças pela liderança do Panteão, mas o deus da força nunca foi aceito. Com as Guerras Táuricas e o crescente domínio dos minotauros, o deus da justiça abdicou voluntariamente de sua posição em favor do deus da força.

F20 (corte), H8, R10, A6, PdF0; 400 PVs, 150 PMs.

Kits: Clérigo de Tauron e Guerreiro; Arauto da Força; Divindade Maior (todos completos).

Vantagens: Minotauro; Arquétipo: Força (completo); Aceleração, Armadura Suprema, Ataque Especial (*Guilhotina Divina:* F, X; dano gigante e poderoso), Ataque Múltiplo, Clericato, Elementalista (fogo), Energia Extra II, Golpe Final, Imortal II, Magia Elemental, Poder Oculto (Força), Pontos de Magia Extras ×3, Pontos de Vida Extras ×15, Sentidos Especiais (faro aguçado, infravisão e visão aguçada), Superação e Técnicas de Luta ×5.

Desvantagens: Código de Honra (Tauron), Fúria e Protegida Indefesa (Glórienn).

Perícias: Manipulação e Esporte.

Magias Preferidas: 20 PEs em magias de suporte a combate.

Artefato: *O Destroçador*, um machado grande (F+5, Vorpal) tão pesado que apenas personagens com F15 ou maior podem manejá-lo! Uma vítima morta por ele não pode ser ressuscitada sem intervenção divina e esse efeito cancela inclusive vantagens como Imortal ou Regeneração e as *Sandálias do Gladiador* (Invulnerabilidade: Fogo, Força e PdF).

Outros nomes: Grande Rei Horkkon para os orcs, Moreia de Fogo entre os elfos-do-mar, Li-Chak entre trogloditas.

Armadura Completa: caso sofra um acerto crítico, Tauron pode fazer um teste de A. Se for bem-sucedido, sofre apenas o dano normal.

Ataque Contínuo: caso reduza um oponente a 0 PVs com um ataque, Tauron pode imediatamente realizar outro ataque contra um alvo que esteja ao alcance. Ele pode fazer isso um número de vezes igual à sua F (ou até acabarem os alvos, o que ocorrer primeiro).

Crítico Automático: Tauron pode gastar 2 PMs para comprar um crítico automático em seus ataques H vezes ao dia.

Coragem Total: Tauron é imune a medo, inclusive da magia Pânico, mas não contra fobias da desvantagem Insano.

Força É Tudo: Tauron pode substituir H por F em qualquer situação, exceto para cálculo de FD e lançar magias. Qualquer condição que reduza H também irá reduzir sua F.

Sangue de Ferro: com um movimento e 5 PMs, Tauron recebe F+2 e A+2. Esse efeito dura por F turnos (após o ajuste).

Avatar: quando interage com mortais, Tauron assume a forma de um touro negro em chamas ou de um grande minotauro com a cabeça envolta em chamas. Em situações que

Pedro Netto (pedido nº51009)

não envolvam perigo imediato, estará acompanhado por várias belas mulheres humanas, élficas ou de outras raças, todas esposas de seu infinito harém. Orgulhoso, ele nunca disfarça sua forma ou identidade verdadeira.

Código de Honra (Tauron) (–1 ponto): nunca atacar um oponente indefeso ou em desvantagem numérica. Nunca usar qualquer ataque ou magia de ataque à distância (incluindo Membros Elásticos). Exibir o símbolo sagrado de Tauron.

Aliado Conjurado: *Força Oculta:* o deus da força oferece F+5 e A+5 e o poder Coragem Total (imunidade total contra medo, exceto para efeitos da desvantagem Insano) para um aliado do conjurador até o final do combate. 10 PMs, 30 PEs.

Kundali, o Reino de Tauron

Força, coragem, dominação e escravidão. Aspectos que representam o deus da Força de Arton também moldam o reino planar de Kundali. Nesse mundo de grandes campos e planícies, minotauros ergueram nações labirínticas que ocupam vastos territórios. Conflitos entre reinos são muito comuns, mas a guerra aqui é diferente daquelas travadas em Werra. Minotauros lutam por honra, glória e vitória e não pela morte do inimigo. São fortes e orgulhosos, mas respeitam um oponente superior. De tal forma que o número de mortes nessas batalhas é muito reduzido.

Membros de outras espécies acabam se tornando escravos — tratados com respeito, mas ainda assim, escravos. Como ocorre em Tapista, a escravidão dos fracos é vista pelos minotauros como algo natural, não um ato maligno. Grande parte da população aceita essa condição, mas há aqueles que resistem e lutam para combater a tirania táurica. Tauron, na forma de um grande minotauro negro com a cabeça em chamas pode ser encontrado na Arena da Glória, o maior anfiteatro de jogos do multiverso. Aqui convoca grandes campeões de todos os planos para competições de torneio e luta. Atualmente, Tauron é visto constantemente na companhia de Glórienn, a deusa menor dos elfos e também sua escrava pessoal.

Em Kundali: minotauros recebem um bônus de F+2, enquanto membros de outras raças que aceitarem a superioridade táurica recebem o poder Vontade Ferrenha: caso fracassem em resistir a qualquer tipo de teste que por ventura possa prejudicar um minotauro, eles tem direito a ignorar a primeira rolagem e efetuar uma nova jogada.

Tenebra, Necromante, 170K

Deusa das Trevas

Deusa da noite, das trevas, dos reinos cavernosos e das criaturas subterrâneas, Tenebra é a grande inimiga de Azgher, o deus-sol. Diz a lenda que, no início dos tempos, os dois lutaram para decidir quem reinaria em Arton. A batalha terminou empatada, por isso hoje cada deus domina o mundo durante doze horas.

Tenebra é a mãe de tudo o que voa, anda ou rasteja à noite — morcegos, vampiros, zumbis e todos os tipos de mortos-vivos são seus protegidos. Isso costuma levar quase todos em Arton a pensar que se trata de uma deusa maligna, o que não é exatamente verdade, pois ela protege igualmente todas as raças noturnas ou subterrâneas, sejam elas boas ou más.

Assim como Azgher protege e vigia Arton durante o dia, Tenebra é vigilante à noite — nada acontece sob as estrelas sem seu conhecimento. Tenebra também está preocupada com a Tormenta — nas áreas atacadas não existe dia ou noite, apenas tempestades rubras.

F7 (frio), H13, R10, A10, PdF13 (frio); 100 PVs, 485 PMs.

Kits: Clériga de Tenebra (controle de mortos-vivos), Elementalista das Trevas (completo) e Necromante (servo desmorto); Senhora do Elemento (uno com o elemento e teleporte elemental); Divindade Maior (completo).

Vantagens: Vampira (formas alternativas e de névoa, invulnerabilidade); Arquétipo: Trevas (todos exceto paladino único); Aparência Inofensiva, Armadura Suprema, Ataque Especial (*Levante dos Mortos:* PdF, X; amplo), Clericato, Imortal II, Invisibilidade, Magia Negra, Pontos de Magia Extras ×20, Possessão, Sentidos Especiais (todos), Teleporte, Tiro Carregável, Voo e Xamã.

Desvantagens: Código de Honra (Tenebra) e Restrição de Poder Comum (dia).

Perícias: Arte, Manipulação e Medicina.

Magias Preferidas: 50 PEs em magias diversas (mistas de dominação e ataque, além das necromânticas Controle, Criação e Cura para os Mortos-Vivos).

Artefato: *Vestido da Noite* (Armadura Extra: Magia e Incorpórea).

Controle de Mortos-Vivos: Tenebra pode gastar um movimento para controlar um número de mortos-vivos, em até 10m, com R inferior à sua H, gastando 1 PM para cada. Esse efeito funciona como uma magia sustentável.

Jogo de Sombras: Tenebra pode gastar um movimento e exigir do alvo um teste de R: se falhar, ele perde um movimento ou uma ação (à escolha da deusa) no próximo turno. Se rolar um 6, perde o próximo turno inteiro.

Olhar Sombrio: Tenebra é imune a todas as formas de cegueira, além de ser capaz de enxergar na mais profunda escuridão.

Servo Desmorto: Tenebra pode animar um esqueleto ou zumbi para servi-la, sem qualquer custo em PMs. Esse servo será totalmente obediente a ela, e é imune a magias de Controle (mas não de Esconjuro), agindo como um Aliado até ser destruído.

União com as Trevas: Tenebra é capaz de lançar magias da escola Negra por apenas metade dos PMs (arredondados para cima).

Pedro Netto (pedido nº51009)

Outros nomes: Senhora Morte em cultos humanos, Lulna para os minotauros; Luah -Kai entre os trogloditas, Mãe-Noite para os mortos-vivos.

Avatar: quando vem a Arton, Tenebra surge na forma de uma vampira extremamente atraente, sendo essa sua aparência mais conhecida. Quando deseja atuar sem ser reconhecida, adota a forma de uma bruxa ou de uma anã. Ela nunca visita Arton durante o dia.

Código de Honra (Tenebra) (–1 ponto): jamais expor-se à luz do sol. Sempre exibir o símbolo sagrado de Tenebra.

Aliado Conjurado: *A Noite mais Densa:* a Deusa das Trevas invoca uma sombra mágica amaldiçoada sobre o campo de batalha, diminuindo pela metade a eficácia de Magia Branca, dobrando o custo em PMs e o tempo de recuperação de todos os efeitos curativos até o fim do combate e cegando todos que não possuírem Sentidos Especiais, excetuando o conjurador. 15 PMs, 20 PEs.

Sombria, o Reino de Tenebra

Sombria existe em noite eterna, com um céu estrelado e uma pálida lua cheia. Vastas selvas de fungos alimentam os herbívoros e abrigam estranhas formas de vida. Algumas regiões do plano não passam de gigantescos cemitérios e cidades-fantasma que se estendem por quilômetros. Hordas formadas por milhões de esqueletos e zumbis vagam sem rumo. Em outros pontos, licantropos travam guerras por território e caça. E em meio à selvageria, pequenas comunidades humanas erguem-se sob a proteção de criaturas de imenso poder, como liches e vampiros, em troca de tributos, devoção ou sacrifícios.

Apesar da vastidão de Sombria, a maior parte de seus habitantes vive sob a terra. Uma infinita rede de tuneis e cavernas abriga civilizações inteiras, com povos subterrâneos originários de milhares de mundos. Muitos desses reinos são muito mais aprazíveis do que a superfície. O reino dos anões de Sombria, por exemplo, faz Doherimm parecer uma cova rasa… Tenebra vive na torre que fica no centro desse plano e se estende até o céu noturno. Apesar de ser inteiramente feita de ossos, suas curvas e voltas exibem uma macabra sensualidade. O terreno à volta é pavimentado com os corpos mortos-vivos de todos aqueles que um dia desagradaram a deusa. Invasores que tentam aproximar-se acabam agarrados e absorvidos, enquanto que os que chegam pelos céus são atacados por revoadas de dragões negros que patrulham o tempo todo.

Em Sombria: magias de luz e de fogo consomem o dobro dos PMs para serem conjuradas. Magia Negra, porém, é lançada por metade de seu custo. Mortos-vivos em Sombria recuperam 1 PV por turno continuamente.

Thyatis, Senhor das Chamas Vidente, 140K

Deus da Ressurreição

Deus da ressurreição e da profecia, Thyatis tornou-se conhecido em toda Arton após conceder a bênção-maldição à cidade de Triunphus, transformando todos os que ali morrem em "imortais" — qualquer pessoa que morrer por causas não-naturais ali retorna magicamente à vida.

Mesmo além das fronteiras da cidade, Thyatis conta com um contingente razoável de fiéis espalhados pelo continente, embora seus templos não sejam tão comuns quanto dos outros deuses. Ele também é frequentemente vinculado aos dons da profecia e da premonição. Dizem que existem clérigos desse deus atuando como oráculos, capazes de prever o futuro e prevenir aventureiros sobre aquilo que está para acontecer.

Thyatis acredita que a ressurreição é uma nova chance. Para ele, quando uma vida termina de modo brusco e injusto, ela deve ser retomada. Voltar é ter a oportunidade de refazer a mesma lição, dessa vez conhecendo os erros que se deve evitar. Porém, esse retorno tem um preço: todos que ganham uma segunda chance devem cumprir uma missão de vida como pagamento. Nesse aspecto, Thyatis é muito parecido com Valkaria: ambos desejam que seus devotos sejam corajosos, aventureiros e sem medo de desafios.

F7 (fogo), H10, R10, A9, PdF12 (fogo); 100 PVs, 290 PMs.

Kits: Clérigo de Thyatis (completo), Elementalista do Fogo (completo) e Vidente (todos menos percepção aprimorada); Senhor do Elemento (completo); Divindade Maior (completo).

Vantagens: Arquétipo: Ressurreição (completo); Armadura Suprema, Ataque Especial (*Hálito Flamejante:* PdF, X; amplo), Clericato, Elementalista (fogo), Energia Extra II, Energia Vital, Imortal III, Magia Branca e Elemental, Pontos de Magia Extras ×10, Sentidos Especiais (todos), Telepatia, Tiro Carregável, Tiro Múltiplo, Voo e Xamã.

Desvantagens: Códigos de Honra (heróis, honestidade e Thyatis).

Perícias: Investigação.

Magias Preferidas: 30 PEs em magias diversas (a maioria de fogo e cura), incluindo também Visão do Passado Recente e Remoto (e versões que veem o futuro!)

Chama Interior: gastando um movimento, Thyatis recebe um bônus de FA+2 para o próximo ataque. Esse dano passa a ser considerado mágico.

Despedaçar Ilusões: sempre que Thyatis for confrontado com uma ilusão, tem direito a um teste de R para dissipá-la automaticamente, sem o gasto de PMs.

Dom da Profecia: Thyatis pode gastar dois turnos para ter uma visão do futuro e permitir que um alvo efetue dois testes quaisquer e escolha o melhor resultado.

Dom da Ressurreição: Thyatis pode usar a magia Ressurreição pagando PMs normais (em vez de permanentes). Os alvos adquirem uma missão como Devoção e não podem ser ressuscitados novamente até que essa se cumpra.

Fogo Primordial: gastando 3 PMs, o fogo da Thyatis pode ignorar a A do alvo.

Obliterar: os acertos críticos baseados em Fogo de Thyatis triplicam a F ou PdF em vez de duplicar.

Pedro Netto (pedido nº51009)

Um Passo Além: Thyatis nunca é pego surpreso.

Outros Nomes: Thyatis não é conhecido por outros nomes.

Avatar: não há notícias de aparições recentes de Thyatis em Arton, ou comprovações de aparições passadas. Diz a lenda que ele surgiu pessoalmente por ocasião da bênção-maldição sobre Triunphus, mas não houve testemunhas desse fato além de seu clérigo que deu a vida pela ressurreição de toda a população. Alguns estudiosos, contudo, acham que o deus da profecia poderia se manifestar em Arton como uma ave fênix.

Código de Honra (Thyatis) (–1 ponto): jamais tirar a vida de seres inteligentes e nunca recusar um pedido de profecia ou ressurreição. Sempre exibir o símbolo sagrado de Thyatis.

Aliado Conjurado: *A Fênix:* o deus da ressurreição lança uma bênção -maldição em todos os envolvidos no combate: até o final desse, todos os Testes de Morte terão sua dificuldade absurdamente aumentada (qualquer resultado, exceto 1, causará Morte). Caso morram, os aliados do conjurador serão ressuscitados na rodada seguinte com PVs totais. Contudo, ao final do combate, essa força se esvai e eles cairão mortos novamente, podendo ser ressuscitados apenas por um clérigo de Thyatis. O efeito é sustentável. 20 PMs, 40 PEs.

Pyra, o Reino de Thyatis

Pyra é um mundo de chamas eternas formado por oceanos de lava pontilhados por ilhas vulcânicas. Pouquíssimas regiões podem ser habitadas e mesmo nessas áreas a sobrevivência é dura. Água potável é um tesouro: cidades são fortalezas construídas para proteger nascentes ou oásis. Assim como ocorre em Triunphus, todos que morrem aqui voltam à vida. Infelizmente, como muitos viajantes planares já descobriram, quando isso acontece eles se tornam prisioneiros do plano da mesma forma. Supõe-se que para escapar seja necessário vencer algum tipo de desafio, mas até agora ninguém tem ideia do que possa ser.

Outra particularidade desse reino é que ele fica no futuro! Por isso é extremamente arriscado visitar Pyra, pois quando os heróis retornarem ao seu mundo de origem, algum tempo terá se passado. Quanto tempo varia enormemente: desde alguns dias até vários anos! Thyatis habita a Montanha de Fogo, o maior dos vulcões de Pyra. Um castelo encravado na lateral do vulcão abriga uma raça inteira de homens-pássaro que atuam como observadores dos planos, registrando o futuro em seus pergaminhos e bibliotecas. Suspeita-se que esses servos sejam os mesmos que enviam visões e missões aos clérigos do deus da profecia em Arton.

Em Pyra: ataques baseados em fogo causam dano dobrado, da mesma forma que magias do caminho elemental do fogo gastam metade de seu custo em PMs. Já magias do caminho elemental da água possuem custo dobrado.

Valkaria, Barda Andarilha do Horizonte 160K

Deusa da Ambição

Se existe alguém responsável pela eterna insatisfação e descontentamento dos seres humanos, esse alguém é Valkaria. Outrora uma das mais importantes divindades de Arton, Valkaria concedeu aos humanos a ambição: seu maior defeito e sua maior qualidade. Essa é a deusa da conquista e da evolução. É a padroeira das grandes expedições, descobertas e aventuras da raça humana.

Apesar de sua importância no Panteão, por séculos Valkaria teve sua influência restrita ao território de Deheon — seus clérigos eram raros e não gozavam de grandes privilégios além das fronteiras da capital. Longe do reino, muitos até duvidavam de sua existência.

A situação mudou em tempos recenttes, quando um grupo de heróis conhecidos como Os Libertadores descobriu que a deusa se encontrava cativa em uma vasta masmorra, em um semiplano dentro de sua própria estátua, e a salvaram. Desde então, o culto a ela está recobrando sua força e se espalhando pelo mundo.

F9 (corte), H10, R12, A9, PdF7 (perfuração); 200 PVs, 207 PMs.

Kits: Andarilha do Horizonte, Barda e Clériga de Valkaria (todos completos); Libertadora (completo); Divindade Maior (completo).

Vantagens: Arquétipo: Ambição (completo); Adaptador, Ataque Especial (*Quebrando Limites:* F, X; dano gigante), Área de Batalha, Arena (ermos), Armadura Suprema, Ataque Múltiplo, Clericato, Energia Extra, Imortal, Magia Elemental, Poder Oculto, Pontos de Magia Extras ×5, Pontos de Vida Extras ×4, Sentidos Especiais (todos) e Superação.

Desvantagens: Código de Honra (gratidão, redenção e Valkaria).

Perícias: Arte, Manipulação e Sobrevivência.

Magias Preferidas: 30 PEs em magias diversas.

Artefatos: *Exploradora:* uma espada longa (F+5, Veloz e Vorpal) que quando empunhada por ela sempre causa dano dobrado; e uma cota de malha (A+5, Confortável).

Área de Batalha Aprimorada: Valkaria pode usar Área de Batalha por metade do custo em PMs e considera H×2 para todos os efeitos limitados pela H relacionados a ela.

Maestria de Terreno: ela recebe H+2 também para testes de perícias enquanto estiver em sua Arena.

Novos Caminhos: gastando 2 PMs por turno, Valkaria é capaz de alterar sua Arena para a região em que se encontra.

Um Passo Além: Valkaria nunca é considerada surpresa.

Conhecimento de Bardo: Valkaria pode gastar 2 PMs para realizar um teste de qualquer perícia com se a tivesse.

Pedro Netto (pedido nº51009)

Magia Sutil: Valkaria conhece as magias Aumento de Dano, Fúria Guerreira e Proteção Mágica, podendo lançá-las pela metade do custo em PMs.

Proteção de Tanna-Toh: caso chegue a 0 PVs, Valkaria é automaticamente bem-sucedida em seu Teste de Morte, ficando Muito Fraca (mas ainda podendo morrer por castigo contínuo).

Coragem Total: Valkaria é imune a medo.

Imunidade contra Ilusões: ela é automaticamente bem-sucedida em testes de R contra magias de Ilusão (mas nem sempre elas permitem testes).

Superação: Valkaria pode cancelar temporariamente qualquer desvantagem própria. O custo em PMs por rodada é o mesmo da desvantagem, em pontos.

Outros nomes: até recentemente, Valkaria não era reconhecida como deusa em outros lugares, por isso não tem outros nomes.

Avatar: enquanto cativa, Valkaria não podia projetar uma forma avatar — exceto no interior da masmorra oculta em sua própria estátua. Surgia então em sua forma mais conhecida, como uma mulher humana de cabelos violeta, com ondas púrpuras sobre a pele rosada. Hoje, Valkaria não se apresenta mais como uma donzela suplicante mas sim como uma aventureira, percorrendo o Reinado e participando de desafios ao lado de heróis valorosos sem revelar abertamente sua verdadeira identidade.

Código de Honra (Valkaria) (–1 ponto): jamais recusar um convite ou pedido para uma missão perigosa ou aventura. Sempre exibir o símbolo sagrado de Valkaria.

Aliado Conjurado: *Ambição:* Valkaria concede a vantagem Superação a todos os aliados do conjurador até o final do combate. Além disso, são automaticamente bem-sucedidos em quaisquer testes de R que realizarem contra personagens cuja R seja menor que as suas. 15 PMs, 30 PEs.

Odisseia, o Reino de Valkaria

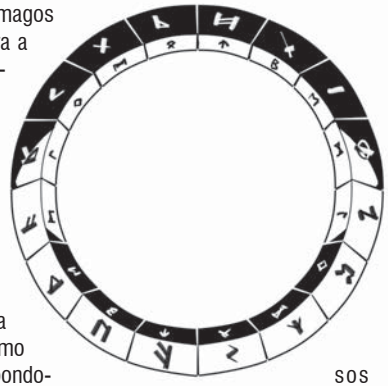
A deusa da humanidade acredita que, para ser verdadeiramente completo e feliz, todo ser vivente precisa de desafios. E Odisseia parece existir exatamente para cumprir esse objetivo. Suas montanhas são mais altas, seus abismos, mais profundos. As florestas são vastas, densas e repletas de animais selvagens. Grandes redes de cavernas e túneis percorrem o subsolo. Nenhum lugar é totalmente inacessível, mas os caminhos são sempre perigosos. É como se a própria geografia estivesse dizendo "você ousa me enfrentar?"

Quando está em seu plano, Valkaria habita o Calabouço do Desafio, uma vasta cidadela feita apenas de corredores e câmaras. Para atingir a câmara central onde mora a deusa e receber suas graças, o visitante deve antes vencer várias camadas de labirintos por onde vagam criaturas e monstros de todos os tipos. Pode parecer cruel, mas Valkaria deseja apenas que todos os seus visitantes sejam aventureiros.

Em Odisseia: todos que morrem no Calabouço do Desafio ressurgem diante dos portões com todos os pertences intactos (exceto tesouros encontrados no caminho).

Wynna, Teurgista Mística Arquimaga, 180K

Deusa da Magia



Wynna é a deusa da magia. Ela protege os magos e fornece as energias místicas necessárias para a execução de magias em Arton. Contudo, há controvérsias entre os magos a respeito de sua própria existência. Alguns creem que a magia é apenas uma energia natural e consideram absurda a existência de uma deusa.

Apesar disso, é certo que o desejo maior de Wynna é a expansão e o reconhecimento da magia. Quanto mais pessoas conhecem e utilizam poderes arcanos, melhor será o mundo. As forças mágicas são uma dádiva que ela oferece ao povo de Arton para que usem como quiserem. Por isso, permite tanto que magos bondosos quanto malignos usem sua magia.

F5 (esmagamento), H14, R10, A7, PdF7 (elétrico), 200 PVs, 690 PMs.

Kits: Clérigа de Wynna (alcance aprimorado e magia máxima) e Teurgista Mística (praticante esforçada ×2 e síntese de magia); Arquimaga (elementalista superior ×5, escolhida da deusa, mente preparada e novo fôlego); Divindade Maior (completo).

Vantagens: Arquétipo: Magia (todos menos paladino único); Arcano, Armadura Suprema, Aparência Inofensiva, Clericato, Elementalista (todos), Energia Vital, Imortal II, Magia Extrema, Magia Irresistível III, Pontos de Magia Extras ×30, Pontos de Vida Extras ×5, Reflexão, Resistência à Magia, Sentidos Especiais (todos), Separação, Telepatia, Teleporte e Voo.

Desvantagens: Código de Honra (honestidade e Wynna).

Perícias: Arte, Ciência e Idiomas.

Magias Preferidas: Todas. Sério, ela gosta mesmo de todas elas.

Artefatos: *Fitas Arcanas*, uma armadura mágica (A+5, Confortável e Invulnerabilidade: Magia); Anéis de Anulação (vários).

Alcance Aprimorado: o alcance de suas magias aumenta em um passo. Toque torna-se curto (10m); curto torna-se longo (50m); e longo torna-se visão. Magias de alcance pessoal não são afetadas por esse poder.

Magia Máxima: Wynna pode gastar o dobro do custo em PMs para maximizar todas as rolagens de dados ou conseguir um acerto crítico automático em magias.

Praticante Esforçada: Wynna gasta metade dos PMs (arredondados para cima) para lançar magias da escola Branca ou Negra.

Pedro Netto (pedido nº51009)

Síntese de Magia: Wynna pode lançar duas magias ao mesmo tempo, como uma única ação, pagando o custo normal em Pontos de Magia para ambas, que devem pertencer a escolas ou elementos diferentes.

Outros nomes: Dallia, entre os elfos.

Avatar: Wynna costuma assumir a forma de uma linda e exuberante maga de cabelos longos e verdes, trajando apenas fitas coloridas. Quando deseja passar despercebida — um evento muito, muito raro — adota a aparência de um humano ilusionista gordo e bonachão.

Código de Honra (Wynna) (0 pontos): expandir o conhecimento e o uso da magia sempre que possível, tanto para o bem quanto para o mal. Wynna crê na liberdade de escolha, por isso permite que cada um faça uso das forças místicas da maneira que quiser.

Aliado Conjurado: *Bênção Arcana:* a Deusa da Magia abençoa todos os aliados do conjurador com a capacidade para usar magia — mesmo os que não a conheciam ou normalmente não poderiam fazer uso dela. Até o fim do combate, os alvos podem usar todas as magias iniciais sem custo em PMs, limitados apenas pela própria H. Caso os mesmos já possuam qualquer escola de magia, também podem anular o gasto de PMs de uma única magia que conheçam. 20 PMs, 30 PEs.

Magika, o Reino de Wynna

O plano de Wynna é uma terra de magia intensa, tão poderosa que a paisagem não escapa de seus efeitos. Seis sóis se erguem e se põem ao mesmo tempo, proporcionando noites de seis luas e incontáveis estrelas. Até o ano é dividido em seis estações, ligadas aos elementos da magia. Desertos de areias brandas se espalham por toda parte, com arco-íris e nuvens em formatos impossíveis pintando os céus diariamente. As cidades são luxuosas, com torres abobadadas de ouro e mármore, repleta de toldos e tapeçarias coloridas, mercados e feiras agitadas com toda a sorte de criaturas vagando entre elas. Aqui, independente de sua raça, todos têm poder mágico, por menor que ele seja. Qualquer pessoa consegue conjurar magias simples.

O centro do plano abriga a maior de suas cidades, habitada principalmente por gênios. É aqui que está o impressionante Palácio de Wynna. A alegre deusa da magia é a mais acessível a visitantes de todo o Panteão. Está sempre disposta a receber visitas para um chá com bolo. Uma vez que consegue estar em vários lugares do palácio ao mesmo tempo, pode entreter qualquer número de visitantes por quanto tempo quiser — ainda que tenha um carinho e atenção especiais com Talude, o Mestre Máximo da Magia.

Em Magika: todos os personagens são capazes de utilizar as seis magias iniciais do *Manual 3D&T Alpha*. Aqueles que já possuam alguma escola de magia podem conjurar qualquer efeito que conheçam sem custo em PMs. Artefatos e itens mágicos têm seus bônus ou poderes dobrados.

Kallyadranoch, Mago de Combate, 175K

Deus dos Dragões

A encarnação de tudo aquilo que os dragões representam, Kallyadranoch é o deus dos dragões, do orgulho, arrogância, tirania e, acima de tudo, do poder. Muitas vezes é chamado de deus do poder, considerado como o dragão supremo, o maior predador do multiverso. Representa tanto a faceta bestial e animalesca dos dragões quanto seu refinamento sádico e metódico. Desde a punição da Revolta dos Três, Kallyadranoch permaneceu esquecido por tudo e por todos até conseguir regressar recentemente, no corpo horrivelmente ferido de uma elfa chamada Yadallina. Ele ainda não conta com seu próprio reino e não assume a forma tradicional de seu antigo avatar. Talvez isso seja ainda mais drástico para os artonianos, pois não é um avatar que está no mundo físico mas sim o próprio Terceiro Deus.

F10 (corte), H10, R10, A10, PdF10 (fogo); 300 PVs, 287 PMs.

Kits: Clérigo de Kallyadranoch (aspecto de Kallyadranoch ×6 e liberar o poder) e Mago de Combate (combate arcano e recuperação mágica); Divindade Maior (todos menos Plano Divino).

Vantagens: Dragão (completo); Arquétipo: Poder (todos exceto paladino único); Arena (céu), Armadura Suprema, Ataque Especial (*Baforada do Deus Dragão:* PdF, X; amplo, dano gigante, perigoso e poderoso), Clericato, Elementalista (fogo), Magia Branca, Elemental e Negra, Magia Extrema, Magia Irresistível III, Poder Oculto (primordial), Pontos de Magia e Vida Extras ×10, Resistência à Magia e Superação.

Desvantagens: Restrição de Poder Incomum (magias que não causam dano) e Ponto Fraco (está preso em sua forma de avatar no corpo de Yadallina).

Perícias: ciências proibidas, doma e furtividade; Manipulação e Sobrevivência.

Magias Preferidas: todas, mas utiliza mais aquelas que utilizam rolagens com vários dados.

Artefato: *Beryllinthranox*, uma lança mágica (PdF+5, Retornável e Honrada).

Aspecto de Kallyadranoch: Kallyadranoch possui Armadura Extra contra todos os seis tipos de dano por Energia.

Combate Arcano: todas as magias que causem dano direto aos oponentes podem ser utilizadas por metade do seu custo normal em PMs (além de –1 PM para as de fogo).

Liberar o Poder: o deus do poder leva apenas um turno para ativar o Poder Oculto, independentemente de quanto aumente suas características.

Pedro Netto (pedido nº51009)

Recuperação Mágica: sempre que Kallyadranoch é ferido por magia, ele recupera metade do dano sofrido (arredondado para baixo) em PMs sem nunca ultrapassar o máximo permitido pela própria R.

Outros nomes: o Terceiro, Kally, Deus Tirano, Larthsidhien, o Arcano Opressor entre os elfos, Efreetarhd entre os quareen.

Avatar: o avatar favorito de Kallyadranoch é o de um humano atraente, esguio, com garras e presas afiadas e cabelos em seis longas tranças, uma para cada cor de dragão, ostentando muitas joias mágicas, cada uma com um valor inestimável.

Código de Honra (Kallyadranoch) (0 pontos): o poder pleno é a meta. Um seguidor de Khallyadranoch sempre irá aproveitar cada forma possível de conquistar qualquer vantagem ou dom que lhe garanta mais poder, não importando quem ou o quê ficar em seu caminho.

Aliado Conjurado: *Poder Irrestrito:* o raríssimo aliado de Kallyadranoch surge nos céus como um imenso dragão em chamas, garantindo uma onda incontrolável de poder aos seus alvos. O conjurador e todos os seus aliados saltam uma escala por 1d turnos uma única vez por combate. 20 PMs, 60 PEs.

Nivenciuén, o Plano da Tormenta

O reino de Glórienn se manteve quase intacto graças à habilidade inigualável dos elfos de mesclar sua sociedade à natureza. Contudo, em eventos recentes que culminaram com a queda da deusa, uma área de Tormenta tomou toda Nivenciuén, transformando-a para sempre. Por alguns anos, desde a queda de Lenórienn, todo o plano vinha sofrendo uma sensível decadência. Todos compreendiam que tais mudanças se deviam à tristeza da deusa que, magoada com o massacre causado pela Aliança Negra, havia se retirado para seu lar, a Torre da Harmonia, onde vagava entregue à melancolia. Quando a Tormenta enfim invadiu o reino, a deusa sequer lutou por ele, apesar de ser quase invencível ali.

Hoje, todo o lugar foi tomado e destruído por Igasehra, o primeiro Lorde a chegar a Arton e que governava a área de Tormenta de Tamu-ra. Por sua índole destrutiva, sua primeira ação foi arruinar o lugar, acabando com quase tudo que havia ali. Cidades élficas com milhares de anos foram reduzidas a cinzas. A maioria dos habitantes foi obliterada ou apenas fugiu para outros planos. O objetivo imediato dos lefeu é que Arton aceite a Tormenta como uma divindade maior. E por isso, estão fazendo uso desse reino para angariar seguidores para a Anticriação.

A ficha de Glórienn está na página 143.

Em Nivenciuén: ao jogar no reino de Glórienn antes de sua queda, personagens elfos recebem um bônus de H+2. Após a chegada da Tormenta, personagens que se entregarem à tempestade podem escolher dois poderes do kit Criatura da Tormenta (pág. 132). Uma delas, porém, se tornará permanente, e o mesmo receberá a desvantagem Monstruoso sem ganhar pontos por ela.

Entidades

Alguns seres possuem um nível de poder tão alto que se tornam impossíveis de serem compreendidas mesmo pelos heróis mais poderosos da existência. O Nada e o Vazio e os Cinco Reis Impossíveis estão além de qualquer noção de realidade: eles são praticamente impossíveis de quantificar. Entretanto, isso não impede que seu grupo de Defensores resolva surrar cada um deles do mesmo jeito!

Uma Entidade é um conceito, quase sempre muito mais amplo do que os que são encarnados pelos deuses. A sua mera compreensão é difícil: como quantificar algo que existe apenas como uma ideia? Há quem teorize que estes seres estariam para os deuses e lordes como os mesmos estão para os mortais. Porém, não há indicativos de que isso seja de fato verdade. Haja visto o comportamento de muitos dos membros do Panteão, é possível que alguns dentre eles duvidem da existência de algo além deles na criação.

...Mais Escalas?!

As fichas das entidades deste capítulo são consideradas uma escala acima da Kami (K+). Este é um patamar impossível de ser alcançado de forma permanente (podendo ser atingida apenas por personagens Kami que saltem uma escala), pois a partir daqui, a simples ideia de poder torna-se desnecessária. Entidades podem gastar uma ação para criar energia a partir de si mesmas, alterando todas as próprias características e vantagens conforme desejarem ou recuperando todos os PVs e PMs livremente, sem nenhuma outra restrição. Entretanto, elas não usam tanta força, pois embora não haja nada que as ameace realmente (nem mesmo representam risco umas para as outras), o universo que as cerca poderia sucumbir se utilizassem todo este potencial. Desta forma, apresentamos apenas o seu poder mínimo... se é que "mínimo" possa ser aplicado a valores como estes!

O Nada e o Vazio

Acima de tudo o que se conhece na realidade artoniana está a base criadora que deu origem não apenas ao mundo de Arton mas também aos deuses maiores e, direta ou indiretamente, a todo o universo que se formou em torno do plano primário: as duas entidades conhecidas como o Nada e o Vazio.

Depois deste momento de criação conjunta, não há mais notícias de sua participação em qualquer momento da história, tampouco indicação de que suas vontades continuem atuando sobre o mundo da mesma forma que ocorre com os deuses do Panteão. Eles não possuem clérigos, paladinos ou dão poderes a seguidores. Na verdade, a imensa maioria das pessoas sequer tem conhecimento de sua existência.

Até mesmo os motivos para a criação de um mundo são obscuros. Duas teorias são aceitas pelos estudiosos: a primeira dela é a de que as entidades não faziam a mínima ideia da confusão que estavam começando. A outra é que na verdade elas só não sabiam o que faziam como agora estão se divertindo à beça com o resultado...

Pedro Netto (pedido nº51009)

O Vazio, Entidade Cósmica, 750K+

O Vazio é o Universo, um espaço infinito onde não existe nada além dele próprio, exceto por uma ínfima parte onde o mesmo acolheu o mundo de Arton e as estrelas que o cercam, protegendo-as em seu ventre e poupando-o do Nada e também de outros universos paralelos como àquele que acolhe a Anticriação. Não se sabe exatamente como ou porque ele vem fazendo isto nos últimos sete bilhões de anos.

F30, H20, R20, A42, PdF20; 1000 PVs, 1000 PMs.

Kits: Divindade Maior (todos, exceto por Plano Divino).

Vantagens: Arquétipo: Vazio (corpo consagrado); Adaptador, Arcano, Área de Batalha, Ataque Especial (*O Arremesso de Arton:* PdF, X; amplo, dano gigante), Clericato, Imortal III, Invisibilidade, Magia Extrema, Magia Irresistível III, Poder Oculto, Pontos de Vida e Magia Extras ×40, Possessão, Sentidos Especiais (todos), Reflexão, Resistência à Magia, Telepatia, Tiro Carregável, Tiro Múltiplo, Toque de Energia, Voo e Xamã.

Magias Preferidas: 200 PEs em magias diversas.

O Nada, Entidade Cósmica, 750K+

Não há uma representação clara do Nada, pois quando ele está presente a realidade simplesmente cessa de existir. Enfrentar o Nada é lutar contra a mais básica das condições de um ser: ele representa tudo aquilo que apenas *não existe*. É aquilo que não havia antes dele próprio não haver. Em última análise, o Nada permite que Arton exista mantendo-se bem longe dele!

F30, H42, R20, A25, PdF20; 600 PVs, 600 PMs.

Kits: Divindade Maior (todos, exceto por Plano Divino)

Vantagens: Arquétipo: Nada (corpo consagrado), Adaptador, Área de Batalha, Ataque Especial (*O Cessar da Existência:* Força, X; dano gigante, perigoso, penetrante, poderoso) Ataque Múltiplo, Deflexão, Imortal III, Magia Extrema, Magia Negra, Magia Irresistível, Membros Elásticos, Poder Oculto, Pontos de Vida e Magia Extras ×20, Possessão, Resistência à Magia, Sentidos Especiais (todos), Toque de Energia, Voo, Xamã.

Magias Preferidas: 180 PEs em magias diversas.

Anticriação, o Plano da Tormenta

Até hoje, não há um relato confiável de alguém que tenha viajado até a realidade lefeu e retornado. A maior parte dos estudiosos da Tormenta acha que ninguém poderia sobreviver em um local tão hostil e alienígena. Eles estão quase certos.

A Criação dos lefeu é extensa e mutante demais para ser descrita. Estas criaturas dominaram todos os mundos de seu universo, todos os planos e dimensões, tudo o que havia para ser conquistado. Assim, qualquer lugar nessa realidade bizarra tem quase a mesma aparência: solo rochoso e árido, montanhas de centenas de quilômetros de altura, penhascos escarpados e colunas pedregosas — tudo em vermelho mais intenso que qualquer coisa vista. E o céu lembra um vasto domo escarlate, formado por constelações de formas de vida.

Por mais fantásticas que as paisagens lefeu possam parecer, elas não existem de fato — não nas formas que conhecemos. São ilusões criadas por nossas mentes, como proteção contra uma realidade intolerável. Suas direções, ângulos e formas não existem em qualquer outra parte. As sensações são inalcançáveis para nossos sentidos.

A verdadeira aparência da criação lefeu não pode ser compreendida, não pode ser aceita. Por isso nossas mentes e almas trancam as portas diante dela. Melhor virar um vegetal que permitir a invasão de tamanho horror.

Devido às vastas realizações dos lefeu, sua realidade tem características peculiares. Não há diferença entre o que é vivo e o que não é: tudo é lefeu. A geografia, o ar, os objetos, os próprios planetas — todos são variações da raça dominante. Não ocorre passagem do tempo, pois ele também foi vencido e absorvido. O espaço é controlado, criaturas podem se locomover à vontade entre os milhares de mundos e dimensões de seu domínio. Alguns lefeu podem até mesmo estar em vários lugares ao mesmo tempo.

As cidades lefeu, maiores que o mais extenso reino artoniano, abrigam bilhões de indivíduos (isto é, se ainda podem ser chamados assim) de variadas castas e formatos. Mais que qualquer outro lugar, as cidades fervilham com a bizarra meio-vida. Embora suas construções não apresentem os horrores deliberados das áreas de Tormenta, as próprias formas e funções dessas estruturas são ainda mais revoltantes.

Causa e Efeitos

Caso consigam chegar até o plano da Tormenta de alguma maneira, os nativos de Arton sofrerão uma série de efeitos diversos, afetando a forma com que seus poderes funcionam. Se nada for feito para proteger o grupo, todos os efeitos serão considerados ativos enquanto permanecerem lá.

Magia Elemental: se alguma coisa parecida com a bênção de Wynna algum dia permeou essa realidade, há muito foi conspurcada e distorcida pelas disciplinas lefeu. Magias arcanas conjuradas aqui custam o dobro de PMs.

Magia Branca e Negra: não há deuses lefeu. Não existe qualquer entidade divina nessa realidade. Por isso, as magias branca e negra não funcionam de forma alguma aqui (ainda que magias permanentes conjuradas através dessas escolas permaneçam ativas até serem canceladas).

Itens mágicos: nenhum item mágico comum funciona no universo lefeu, seja arcano ou divino com uma única exceção: artefatos, pergaminhos e poções adquiridos com PEs mantêm seus poderes normalmente.

Pedro Netto (pedido nº51009)

Loucura lefeu: em um universo em que o sol que queima vermelho nos céus e o ar que intoxica seus pulmões são lefeu, a loucura é quase inevitável. Aplique as regras de Sanidade da pág. 126 considerando uma infestação de Magnitude 10 o tempo inteiro.

Realidade hostil: esse universo não quer vocês aqui! Para efeitos de cálculo de dano e efeitos diversos, considere que todo o lugar é uma área de Tormenta de Magnitude 10 (conforme visto na pág. 127). Além disso, é impossível recuperar PVs ou PMs por descanso ou magias de cura. Apenas certos artefatos (como poções) serão capazes de restituir as forças dos heróis. Lembrem-se: aqui, os invasores serão vocês!

Corrupção: algumas vezes, em vez de resistir à corrupção, um artoniano pode se deixar levar pela ideia de poder e aceitá-la, tornando-se ele próprio uma criatura híbrida com o universo lefeu aos poucos. Sempre que um teste de R for exigido para evitar algum efeito da Tormenta, você pode optar por simplesmente não realizá-lo, recebendo as desvantagens e um poder escolhido pelo mestre do kit Criatura da Tormenta (pág. 132). Caso conquiste o kit completo dessa forma, seu personagem estará irremediavelmente perdido para a tempestade rubra, tornando-se servo dos lekael para todo o sempre.

Chegando Lá

Existem tênues passagens ocultas entre o nosso multiverso e a realidade lefeu. Alguns raros abissais conhecem esses portais (mas normalmente não estão dispostos a abri-los, por medo dos lefeu). Além disso, alguns infelizes aventureiros podem ir parar na Anticriação através do Terreno Vazio, encontrado em algumas áreas de Tormenta. Caso isso ocorra, é melhor lamentar sua morte e seguir adiante. Quase nada poderá salvá-los, e menos ainda tirá-los de lá.

Os Cinco Reis Impossíveis

Se os demônios da Tormenta compreendem o conceito de religião, é evidente que não o respeitam. Religiosidade supõe não apenas crença em seres superiores, mas também devoção e subserviência voluntárias a esses seres. Para os lefeu, isso deve ser impensável, uma blasfêmia contra a existência.

Também deve-se lembrar que, para os lefeu, não existe pós-vida. Eles não morrem, nem mesmo possuem alma ou espírito. Não existe uma jornada final, não há "inferno" ou "paraíso" — em seu multiverso, esses lugares também já foram conquistados e ocupados. No entanto, descobrindo o poder dos deuses de Arton, os lefeu passaram a considerar a religião como uma ferramenta útil.

O mais próximo que os lefeu possuem de um panteão são os Cinco Reis Impossíveis. São os lefeu mais poderosos de todos, os verdadeiros líderes de sua realidade, seres que nem mesmo um Lorde da Tormenta pode igualar. A sua existência, é claro, é hipotética. Ninguém em Arton sabe dizer se eles existem realmente ou se são apenas uma invenção dos lefeu em suas tentativas de imitar nossos costumes.

De qualquer forma, eles raramente interferem com a sociedade lefeu, e nem um deus poderia compreender suas motivações. Apenas o Nada e o Vazio poderiam rivalizar com eles em poder.

O Cavaleiro Vermelho, Entidade Cósmica, 300K+

Um majestoso e apavorante guerreiro de armadura sobre um corcel gigantesco (que na verdade faz parte de seu corpo), o Cavaleiro Vermelho é o menos alienígena dos Cinco Reis. Também é o único que demonstra interesse ocasional pelos assuntos das criaturas inferiores. É considerado o lutador perfeito, o general capaz de vencer qualquer batalha e triunfar sobre milhões de inimigos. Ele teria liderado a chacina contra os antigos deuses lefeu.

F21, H15, R19, A18, PdF17; 790 PVs, 90 PMs.

Kits: Lekael (completo).

Vantagens: Lefeu (completo; poder único: atroz); Aceleração, Adaptador, Arena (Anticriação), Ataque Especial (*Carga Final:* F, X; dano gigante e poderoso), Ataque Múltiplo, Coração da Tormenta (qualquer), Imortal III, Poder Oculto (primordial), Pontos de Vida Extras ×30, Reflexão, Resistência à Magia, Toque de Energia e Voo.

O Verme Devorador, Entidade Cósmica, 300K+

Tem a aparência de um verme gigantesco, com centenas de quilômetros de comprimento. Sua existência se resume a devorar tudo pela frente, destruindo grandes áreas da realidade lefeu apenas para em seguida expelir matéria vermelha crua, dando origem a novas estruturas e regiões. O Verme Devorador encarna a ausência de moralidade dos lefeu, destruindo sem pensar ou perceber, apenas para renovar o que está no caminho.

F19, H17, R16, A25, PdF0; 260 PVs, 250 PMs.

Kits: Lekael (completo).

Vantagens: Lefeu (completo; poder único: refém); Ataque Especial (*Fome Voraz:* F, X; dano gigante, paralisante), Coração da Tormenta (qualquer), Golpe Final, Imortal III, Membros Elásticos, Poder Oculto (primordial), Pontos de Magia e Vida Extras ×18 e Toque de Energia.

O Lorde Labirinto, Entidade Cósmica, 300K+

Esse ser existe como um gigantesco e interminável labirinto, e representa a ambição e descontentamento dos lefeu. É impossível seguir seus meandros até o fim; ele é um enigma insolúvel, que desafia todos os lefeu. Esse desafio vivo é uma lembrança constante de que apenas a insatisfação e cobiça levaram sua raça ao ápice.

F0, H5, R17, A35, PdF0; 215 PVs, 205 PMs.

Kits: Lekael (completo).

Vantagens: Lefeu (completo; poder único: magia ilimitada em Ilusão Total); Coração da Tormenta (qualquer), Magia Irresistível III, Imortal III, Pontos de Magia e Vida Extras ×13, Poder Oculto (primordial), Sentidos Especiais (todos), Telepatia e Toque de Energia.

Pedro Netto (pedido nº51009)

A Estrela Infernal, Entidade Cósmica, 300K+

Um imenso sol, muito maior e mais quente que qualquer estrela no multiverso de Arton. Com seu corpo letal e indestrutível, representa as infinitas formas que os lefeu podem assumir. Também personifica a versatilidade e inventividade, lembrando que prender-se a conceitos antigos é desperdiçar potencial para crescimento.

F0, H5, R25, A23, PdF16; 125 PVs, 415 PMs.

Kits: Lekael (completo).

Vantagens: Lefeu (completo; poder único: magia ilimitada em Armadura Elétrica, mas com efeito de matéria vermelha); Área de Batalha, Ataque Especial (*Supernova:* PdF, X; amplo, dano gigante, perigoso e poderoso), Coração da Tormenta (qualquer), Poder Oculto (primordial), Pontos de Magia Extras ×30, Imortal III, Sentidos Especiais (todos), Tiro Carregável e Voo.

A Palavra Infinita, Entidade Cósmica, 300K+

O mais estranho Rei Impossível não tem corpo físico: ele é um som. A Palavra Infinita encarna todo o conhecimento lefeu, todas as invenções e descobertas que essa raça prodigiosa realizou em sua história. Ele se manifesta como uma música distante em momentos de criação.

F18, H18, R18, A18, PdF18; 180 PVs, 260 PMs.

Kits: Lekael (completo).

Vantagens: Lefeu (completo; poder único: magia ilimitada em Corpo Elemental de Espírito; Ataque Especial (*Xenolália:* PdF, IX; amplo, dano gigante, paralisante e preciso; lento), Coração da Tormenta (qualquer), Genialidade, Invisibilidade, Memória Expandida, Poder Oculto (primordial), Pontos de Magia Extras ×18, Pontos de Vida Extras ×9, Possessão, Imortal III, Sentidos Especiais (todos), Separação e Voo.

Perícia: Ciência e Idiomas.

O Trabalho dos Deuses

Boa parte do cotidiano de uma divindade envolve problemas diversos em escala Kami, seja em Arton, em algum dos planos ou em outro universo. Há monstros adormecidos com poderes tamanhos que não podem ser enfrentados por ninguém, exceto os deuses. Criaturas antigas, aprisionadas em realidades paralelas, constantemente buscam retornar para trazer caos e destruição. Entidades primordiais, deuses caídos… A lista é longa.

A própria manutenção da existência exige atenção constante por parte dos deuses. Os membros do Panteão agem ativamente para tornar suas ideias e arquétipos mais fortes e nem sempre isso é algo desejável. Sszzaas, Megalokk e Ragnar têm visões bastante particulares de um mundo perfeito. E até deuses honrados e pacíficos podem cometer erros que comprometem o futuro do universo.

Heróis em patamar cósmico atuam lado a lado com os membros do Panteão. Khalmyr e Valkaria não hesitam em lutar pessoalmente contra os grandes perigos que assolam a realidade. Mesmo deuses solitários e contemplativos como Azgher ou aqueles que preferem resolver tudo sozinhos como Tauron ou Lin-Wu podem precisar de ajuda às vezes. Infelizmente, conquistar o apoio de um deus pode gerar inimizade de algum dos outros criadores, gerando atritos.

E por mais poderosos que sejam (apesar de Keenn odiar admitir), nem todos os problemas podem ser resolvidos numa luta. Jogos de influência e poder podem fazer uso de personagens tão poderosos quanto vocês, manipulando-os em favor próprio.

Quando se está na Escala Cósmica, cada passo pode mudar os rumos de milhões de vidas.

Arena de Batalha Cósmica

Como vimos, enfrentar uma entidade é algo extremamente difícil até mesmo para os deuses (já que as mesmas encontram-se em uma escala acima, causando e defendendo dez vezes mais dano), mas não é algo impossível de ser feito. Nesse patamar de poder, é muito mais difícil evitar que o universo colapse devido aos danos causados em batalha.

Como a própria realidade pode sucumbir a uma luta entre divindades, é comum que elas evitem se enfrentar perto demais da própria criação. Em vez disso, escolhem algum plano divino qualquer para sediar o confronto, ou, ainda, *criam* um plano divino ou universo novo apenas para essa função.

Um universo de batalha pode ter qualquer tipo de configuração que por ventura possa interessar à entidade que o criou, mas o mais comum é gerar apenas um imenso campo vazio onde as regras físicas de velocidade, gravidade e tempo são mais ou menos parecidas com as que encontramos em Arton. Esse universo sempre será tão grande quanto o nosso e se não for destruído na luta, pode ser simplesmente abandonado (e, quem sabe, servir de lar para toda uma nova realidade no futuro).

Eles Estão entre Nós?

Ainda que algo assim nunca tenha sido relatado, pode ser que entidades já tenham caminhado incógnitas por Arton, por qualquer motivo que seja. Especialmente o Vazio, que é o mais próximo e interessado na continuidade da existência do mundo. Mas nada impede que o Nada também já tenha visitado o continente anteriormente, tampouco que existam *outras* entidades desconhecidas misturadas na multidão, agindo nas sombras.

Aventuras em Escala

Estas são algumas ideias de aventuras separadas por escala de campanha que vocês podem usar em suas mesas. Elas não entregam todos os detalhes, podendo ser adaptadas para cada campanha sem dificuldade. Note que algumas destas ideias mudam drasticamente o que sabemos hoje sobre Arton. E a intenção é mesmo essa! Vocês *podem* fazer

Pedro Netto (pedido nº51009)

isso sempre que quiserem. Esse mundo só faz sentido se os heróis o mudarem jogando. Não tenha medo de resolver ganchos de aventura esperando pela resposta oficial dos autores. O que vale é o que vocês decidiram rolando dados e se divertindo.

Patamar Heroico

• Um bando de ladrões de beira de estrada rouba um artefato menor que lhes garante o poder de controlar mortos-vivos. Cabe aos heróis recuperá-lo e destruí-lo.

• O prefeito contrata o grupo para defender a cidade de monstros que invadem durante a noite, provocando destruição e deixando feridos. Após o anoitecer, os heróis descobrem que é a própria população que está realizando os ataques, controlados por algum encanto maligno.

• Em um templo abandonado, esqueletos de nagahs realizam rituais que criam novos esqueletos, que voltam a realizar rituais. Para interromper o ciclo, é necessário destruir todos os monstros do lugar.

• Uma cidade portuária é atacada constantemente por piratas. Os heróis devem navegar de encontro a eles e enfrentá-los. Contudo, após uma tempestade, acabam ilhados junto com os inimigos que vieram caçar.

• Inspirados pela Aliança Negra, os goblins da região se reuniram em um único bando coeso e estão construindo um colosso juntos, roubando peças das casas próximas! Apesar de precário, é uma máquina de batalha impressionante.

• Um sszzasita engana o grupo para que ataquem um alvo inocente. Caso não percebam a tempo, os heróis deverão agir para desfazer o mal que fizeram, seja ele qual for.

Patamar Épico

• Duas vertentes religiosas antagônicas estão em conflito e os jogadores são visados como apoio para ambos. O grupo precisa escolher um lado e lidar com as consequências.

• Uma família é perseguida por caçadores de recompensa e precisam fugir imediatamente do reino em que estão, despistando os inimigos. Seria simples se não fosse uma família de dragões…

• Alguma das ordens de cavalaria de Arton irá partir em uma missão suicida de resgate nas imediações de uma área de Tormenta. Toda ajuda é bem-vinda.

• Um grande aliado que surgiu durante a campanha está morrendo, envenenado por um inimigo do grupo. A cura para este mal só existe no reino divino de Lena.

• Um novo Executor da Tormenta está vagando pelo continente, cometendo assassinatos aparentemente sem conexão. Há riscos de que esteja preparando a vinda de uma nova Área em algum lugar do Reinado.

• Um clérigo de Keenn deseja dar continuidade ao que considera o legado de Mestre Arsenal e está empenhado em criar diversos kishin menores, usando peças sobressalentes do primeiro.

Patamar Titânico

• Um outro candidato ao nicho escolhido por um dos jogadores está prestes a ascender ao posto de divindade menor. O grupo teme que o mesmo deturpe este conceito em favor próprio e deve impedi-lo.

• Um elemental gigantesco foi teleportado até Arton por um mago maligno. A criatura está perdida e confusa, mas pisoteando cidades pelo caminho mesmo assim.

• Dois avatares do Panteão começaram uma batalha. A luta já dura vários dias e o poder dos golpes está destruindo tudo por onde passam. No exato momento, eles estão se aproximando perigosamente de Vectora...

• Os heróis descobriram que um dos cinco Lordes da Tormenta abandonou a própria Área e está vagando em segredo por Arton. É uma oportunidade única para destruir um Coração e libertar a região da tempestade rubra.

• A Aliança Negra agiu de surpresa, com milhares de goblinoides avançando e destruindo tudo o que encontram no caminho. Não há tempo para uma resposta do Reinado. Tudo o que está entre o exército de Thwor e a capital de Tyrondir são vocês!

• Um dos heróis foi corrompido pela Tormenta (preferencialmente aquele jogador que nunca mais apareceu) e se voltou contra vocês, usando todos os imensos poderes que acumulou em campanha contra o próprio grupo.

Patamar Cósmico

• Algum dos deuses pretende forjar um novo artefato divino e contata os heróis para que consigam reunir os objetos necessários para tanto, caçando criaturas de poder cósmico através dos planos.

• Uma das Entidades lança os heróis em um vórtice de tempo e espaço, e agora eles precisam construir Arton junto com os outros deuses do Panteão, forjando artefatos milenares e enfrentando monstros nos planos divinos em formação.

• Alguns dos dragões-reis restantes resolvem disputar o posto de divindade maior dos dragões com Kallyadranoch, ainda preso na forma de avatar. Os heróis são procurados para formar alianças e evitar uma batalha por poder que pode destruir o já enfraquecido Reinado.

• Um novo Lorde da Tormenta chega a Arton, pairando sobre uma populosa capital de algum dos reinos. Os heróis só tem uma chance de evitar uma desgraça ainda maior, destruindo o lekael antes que seja tarde demais.

• Uma das divindades maiores foi envolvida na batalha contra a Tormenta e acabou engolida pela Anticriação. Os heróis precisam invadir o universo lefeu para resgatá-la e podem contar com vários outros deuses maiores para auxiliá-los.

• O Nada enfim decidiu apagar Arton da existência, aliando-se aos Cinco Reis Impossíveis e destruindo qualquer um que ficar em seu caminho, inclusive o Vazio. Lidem com isso.

Pedro Netto (pedido nº51009)

Sumário

Inextricável Mundo Novo

Tormenta Alpha 5
Defensores de Arton 6
Qual é a versão "Oficial"? 6
Um Mundo de Histórias 6

Um Mundo de Heróis

Construção de Personagens 9
Tipos de Campanha 9
O Reinado 10
- Deheon 11
- Ahlen 12
- Bielefeld 12
- Collen 13
- Hongari 14
- Khubar 14
- Namalkah 15
- Pondsmânia 15
- Portsmouth 16
- Sambúrdia 17
- Sckharshantallas 17
- Trebuck 19
- Tyrondir 19
- União Púrpura 20
- Wynlla 21
- Yuden 21
- Zakharov 22

O Império de Tauron 23
- Tapista 24
- Fortuna 24
- Lomatubar 25
- Petrinya 26
- Protetorado de Roddenphord 26
- Tollon 27

A Liga Independente 28
- Callistia 28
- Nova Ghondriann 29
- Salistick 30

Além dos Reinos 31
- Deserto da Perdição 31
- Doherimm 32
- Grande Savana 32
- Lamnor 33
- Lenórienn 33
- Montanhas Sanguinárias 33
- Montanhas Uivantes 34
- Oceano 34
- Rio dos Deuses 35
- Tamu-ra 35

Um Mundo de Problemas

Viagens e Jornadas 37
- A Guilda dos Teleportadores de Wynlla 40

Um guia para as cidades de Arton 41
Repouso 47
- Pontos de Recuperação 48

Vida e Morte em Arton 49
- O Clero de Thyatis 49
- Morte por Doenças 51
- Ataque Não Letal 51

Tibar: o Dinheiro em Arton 52
- Coisas que *Realmente* Catei por Aí 46
- Riqueza 47

Contra os Heróis ..... <OV>
- Novos Poderes Únicos para Monstros 52
- Escalas de Poder em Arton 53
- Patamares de Campanha 53
- Mais escalas, muito mais dano 54
- Avançando escalas 54

Kits e Superkits 55
- Características Sobre-Heroicas 55
- Poder de Gigante 56
- Ondas de Choque 56
- Vantagens e Desvantagens em Escalas 57
- Escala Máxima 57
- E Arton Aguenta isso?! 57
- Medidas Desesperadas 57

Novas Vantagens! 58

A Campanha Heroica

Academia Arcana 61
- Tornando-se Aluno da Academia 62
- Os Grêmios 63
- Gênios 65
- Os Exploradores Planares 68

Vectora, Cidade nas Nuvens 68
- Vagando pelo Mercado nas Nuvens 71
- Grêmio dos Médicos Monstros 71
- O Esquadrão de Boas-Vindas 73

Arena Imperial 74
- Lutando na Arena 74
- Campeonatos 75
- Apostas 75

Aliança Negra 78
- As Forças Goblinoides 80

Enfrentando Exércitos 83
- O Líder 83
- Manobra de Combate: Ataque Direcionado 84

Igreja de Tanna-Toh 84
- Ordem Morta de Vidência e Numerologia 85
- Os Caçadores do Conhecimento Perdido 87

Sszzaazitas, os Traidores 87
Aspectos dos Deuses 91
- Aspectos em Jogo 91

Finntrolls, os Trolls Nobres 92
Piratas do Mar Negro 95
- Criando e Operando Navios 96

Galrasia, o Mundo Perdido 100

A Campanha Épica

Protetorado do Reino 109
As Ordens de Cavalaria 112
- A Ordem da Luz 112
- Os Cavaleiros de Khalmyr 114

Os Libertadores de Valkaria 116
Contra Arsenal 119
- Matando Robôs Gigantes 121
- Enfrentando Mestre Arsenal 123

Áreas de Tormenta 124
- Sobrevivendo em uma Área de Tormenta 126
- Loucura em Tormenta 126
- Magnitude do Efeito 127
- A Cidade na Tormenta 128
- Estruturas 128
- O Coração da Tormenta 130
- Simbiontes 131
- Kit: Criatura da Tormenta 132

A Campanha Titânica

Avatares 137
Os Planos Elementais 139
- Viajando Entre os Planos 139

Deuses Menores 142
Semideuses 144
Dragões 146
- Dragões Reis 147

Os Lordes da Tormenta 153
- A Área de Tormenta no Reino de Glórienn 157

A Campanha Cósmica

O Torneio de Keenn 159
Infernos dos Deuses 162
- Demônios e Diabos 162

O Panteão 164
- Alihanna, Deusa da Natureza 166
- Azgher, Deus do Sol 166
- Hyninn, Deus da Trapaça 167
- Kallyadranoch, Deus dos Dragões 184
- Keenn, Deus da Guerra 168
- Khalmyr, Deus da Justiça 169
- Lena, Deusa da Vida 170
- Lin-Wu, Deus da Honra 171
- Marah, Deusa da Paz 172
- Megalokk, Deus dos Monstros 173
- Nimb, Deus do Caos 174
- Oceano, Deus dos Mares 175
- Ragnar, Deus da Morte 176
- Sszzaas, Deus da Traição 177
- Tanna-Toh, Deusa do Conhecimento 178
- Tauron, Deus da Força 179
- Tenebra, Deusa das Trevas 180
- Thyatis, Deus da Ressurreição 181
- Valkaria, Deusa da Ambição 182
- Wynna, Deusa da Magia 183

Entidades 185
Anticriação, o Plano da Tormenta 186
O Trabalho dos Deuses 188
Aventuras em Escala 188

Pedro Netto (pedido nº51009)

Personagens

Abahddon ... 162
Sir Alenn Toren Greenfeld ... 113
Arkam Braço Metálico ... 111
Anne, a Pestinha ... 97
Badsim, Swashbuckler ... 99
Bakula, Aspecto de Sszzaas ... 91
Colosso Coridrian, Mecha Colosso de Aço ... 120
Crânio Negro, o Algoz da Tormenta ... 156
Devitorimm, o Gladiador Anão ... 77
Glórienn, Deusa Menor dos Elfos ... 143
Haramaki, Samurai de Tamu-ra ... 77
Helladarion, Sumo Sacerdote de Tanna-Toh ... 86
Katabrok, o Bárbaro ... 84
Kishin, Mecha Colosso de Aço ... 121
Jade, Pirata Swashbuckler ... 97
James K., Pirata ... 98
Lamashtu ... 163
Loriane, a Estrela ... 77
Malthus, Legionário ... 98
Mestre Arsenal, Sumo Sacerdote de Keenn ... 123
Nekapeth, Clérigo de Sszzaas ... 89
Sir Orion Drake ... 113
Orontes, Swashbuckler ... 99
Paladino de Arton ... 149
Sckhar, Rei dos Dragões Vermelhos ... 148
Talude, Mestre Máximo da Magia ... 67
Thallen Kholdenn Devendeer ... 114
Thwor Ironfist ... 79
Vectorius, o Mago-Prefeito ... 73
Vitória, Semideusa ... 145
Vladislav Tpish ... 66
Zhaliah, Sumo Sacerdotisa de Sszzaas ... 89

Criaturas e Outros NPCs

Baloeiro Goblin ... 69
Besouro do Fogo ... 105
Bugbear ... 82
Braquiossauro ... 105
Ceratops Guerreiro ... 103
Divina Serpente ... 102
Dragoa-Caçadora ... 102
Elementais ... 139
Emissário do Torneio de Keenn ... 160
Escravo Lefou ... 130
Escravo Trollkyrka ... 94
Fera Guardiã dos Portões da Fortaleza da Fúria ... 160
Fintroll ... 93
Gênio Guardião da Academia ... 65
Ghillanin Superior ... 94
Goblin ... 80
Golem-Árvore ... 105
Kronossauro ... 106
Quelicerossauro ... 106
Quelonte ... 106
Guarda da Milícia de Vectora ... 71
Guarda de Portal - Guerreiro Mágico ... 62
Guarda de Portal - Mago de Combate ... 62
Hobgoblin ... 81
Lefeu
- Casta Uktril ... 133
- Casta Qerluakk ... 133
- Casta Hikarel ... 134
- Casta Fggurath ... 135
- Casta Lekael: os Lordes da Tormenta ... 153
- O Dragão da Tormenta ... 148
- Os Cinco Reis Impossíveis ... 187

Orc ... 82
Pteros ... 103
Soldados Ghillanins ... 94
Sszzaazita ... 88
Veloci ... 103

Itens, Artefatos e Materiais Especiais

Anel Elemental ... 66
Anel de Lotação ... 66
Arma de Gelo Eterno ... 35
Arma de Madeira Tollon ... 28
Arma Elemental ... 66
Arma Mágica Retornável ... 111
Arma ou Armadura de Aço Rubi ... 132
Chá de Transformação Involuntária de Nimb ... 72
Desbravador ... 117
Holy Avenger ... 151
Item de Poder Ancestral ... 66
Lágrimas de Valkaria ... 116
Matéria Vermelha ... 132
Olho de Sszzaas ... 90
Poção da Esquiva Impressionante ... 72
Poção de Ligação Telepática ... 72
Rhumnam, a Espada de Khalmyr ... 115
Rubis da Virtude ... 149
Runa de Transporte ... 41
Suco da Força Instantânea ... 72
Transporte Mágico ... 66
Varinha Trágica ... 66

Novas Magias

Castigo dos Espúrios ... 93
Expulsar Lefeu ... 129
Fuga da Tormenta ... 130
Ligação Telepática ... 62
Megalon Superior ... 150
Portal para o Saber ... 66
Proteção das Armas ... 127
Tolerância ao Horror ... 126

Novas Vantagens e Desvantagens

Aliado-Exército ... 83
Aliado Gigante ... 58
Aliado Supremo ... 58
Armadura Suprema ... 58
Ataque Especial: Dano Gigante ... 58
Ataque Combinado ... 59
Base de Operações ... 43
Fusão ... 59
Golpe Final ... 59
Imortal III ... 59
Implemento ... 73
Inimigo Vingativo ... 53
Magia Extrema ... 59
Morto ... 51
Poder Oculto: Primordial ... 59
Procurado ... 52
Recuo ... 59
Técnica de Luta ... 75
Superação ... 59

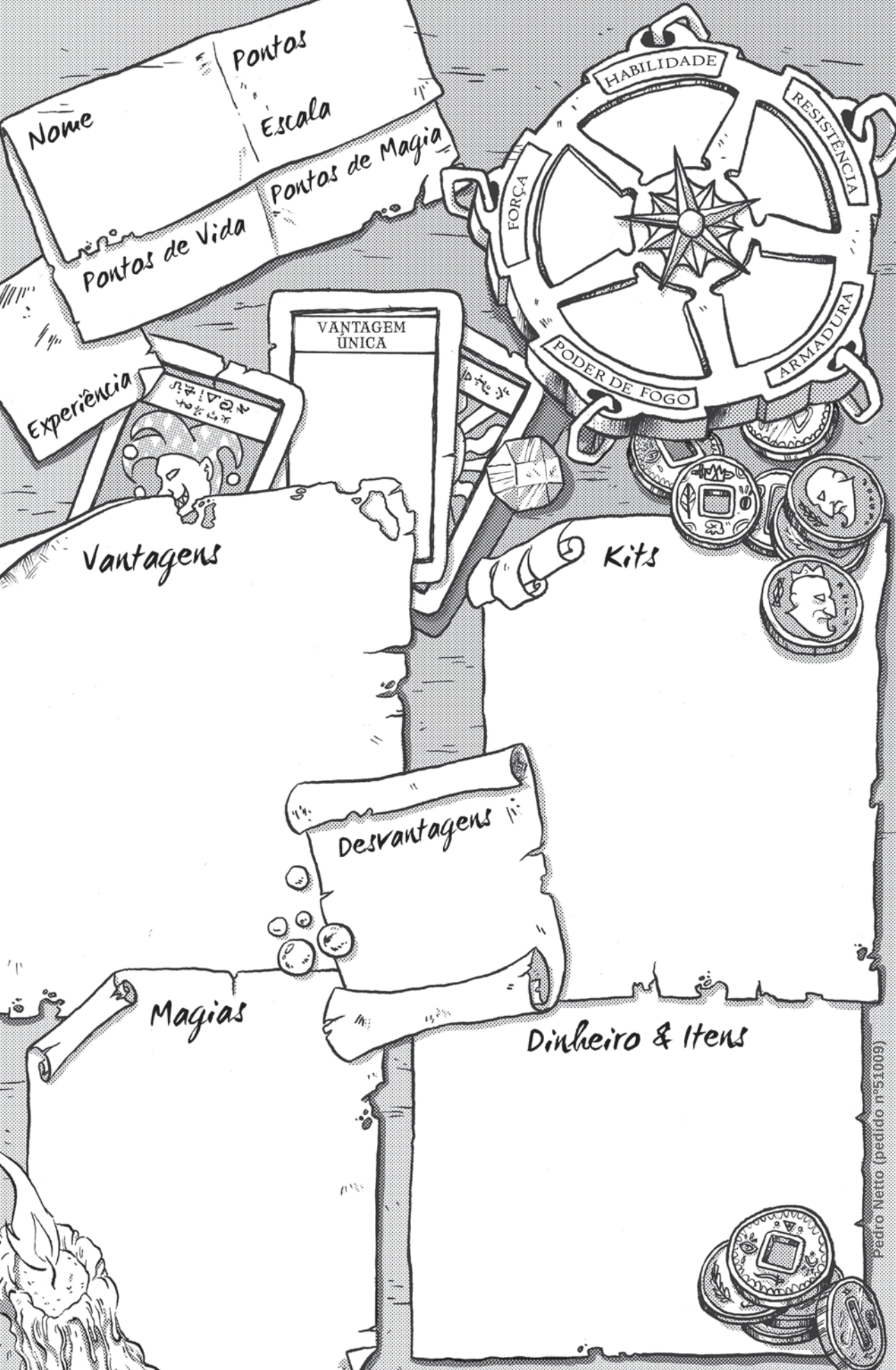
Novas Vantagens Únicas

Bugbear ... 82
Dragão ... 146
Elemental ... 139
Elfo-do-Céu ... 70
Elfo-do-Mar ... 99
Finntroll ... 93
Hellaron ... 87
Hobgoblin ... 81
Homem-Serpente ... 88
Lefeu ... 132
Lefou ... 127
Meio-Dríade ... 104
Meio-Eiradaan ... 101
Nagah ... 89
Orc ... 82
Semideus ... 144
Thera ... 102

Superkits

Arauto da Força ... 80
Arquimago ... 67
Avatar ... 138
Colosso de Aço ... 120
Deicida ... 152
Divindade Maior ... 164
Divindade Menor ... 142
Druida-Rei ... 107
Executor da Tormenta ... 156
Guerreiro Veloz ... 76
Lekael ... 153
Libertador de Valkaria ... 118
Lich ... 50
Paladino Maior ... 149
Professor Sênior ... 64
Protetor do Reino ... 110
Rei dos Ladrões ... 96
Senhor da Guerra ... 112
Senhor do Elemento ... 141
Sumo Sacerdote ... 86

Pedro Netto (pedido nº51009)


Nome
Pontos
Escala
Pontos de Vida
Pontos de Magia
Experiência
VANTAGEM ÚNICA
HABILIDADE
RESISTÊNCIA
FORÇA
ARMADURA
PODER DE FOGO
Vantagens
Kits
Desvantagens
Magias
Dinheiro & Itens
Pedro Netto (pedido nº51009)

KEENN! EU O DESAFIO!

Liderar uma igreja. Derrotar a Tormenta. Tornar-se um deus. Coisas que você e seus companheiros não podiam fazer. ATÉ AGORA!

Tormenta Alpha revisita o cenário de RPG favorito do Brasil, finalmente trazendo-o para o jogo *3D&T Alpha*. Mas esta não é a Arton que você conhece. Agora não há limites para seu poder!

- Quatro níveis de campanha: Heroica, Épica, Titânica, Divina. Desde salvar um povoado, até lutar no Torneio do Deus da Guerra!
- Todas as nações do Reinado disponíveis como terra natal ou Patrono!
- **36** Novas vantagens, desvantagens e vantagens únicas!
- **20** Superkits: Arquimago, Sumo-Sacerdote, Lich, Libertador de Valkaria e mais!
- Estatísticas para os maiores heróis e vilões de Arton: Arsenal, Talude, Vectorius, Thwor Ironfist, Vitória, Paladino de Arton, os Lordes da Tormenta e outros!

14

Atenção: requer o uso do livro *Manual 3D&T Alpha*, disponível nas melhores livrarias ou gratuitamente em www.jamboeditora.com.br

Pedro Netto (pedido nº51009)